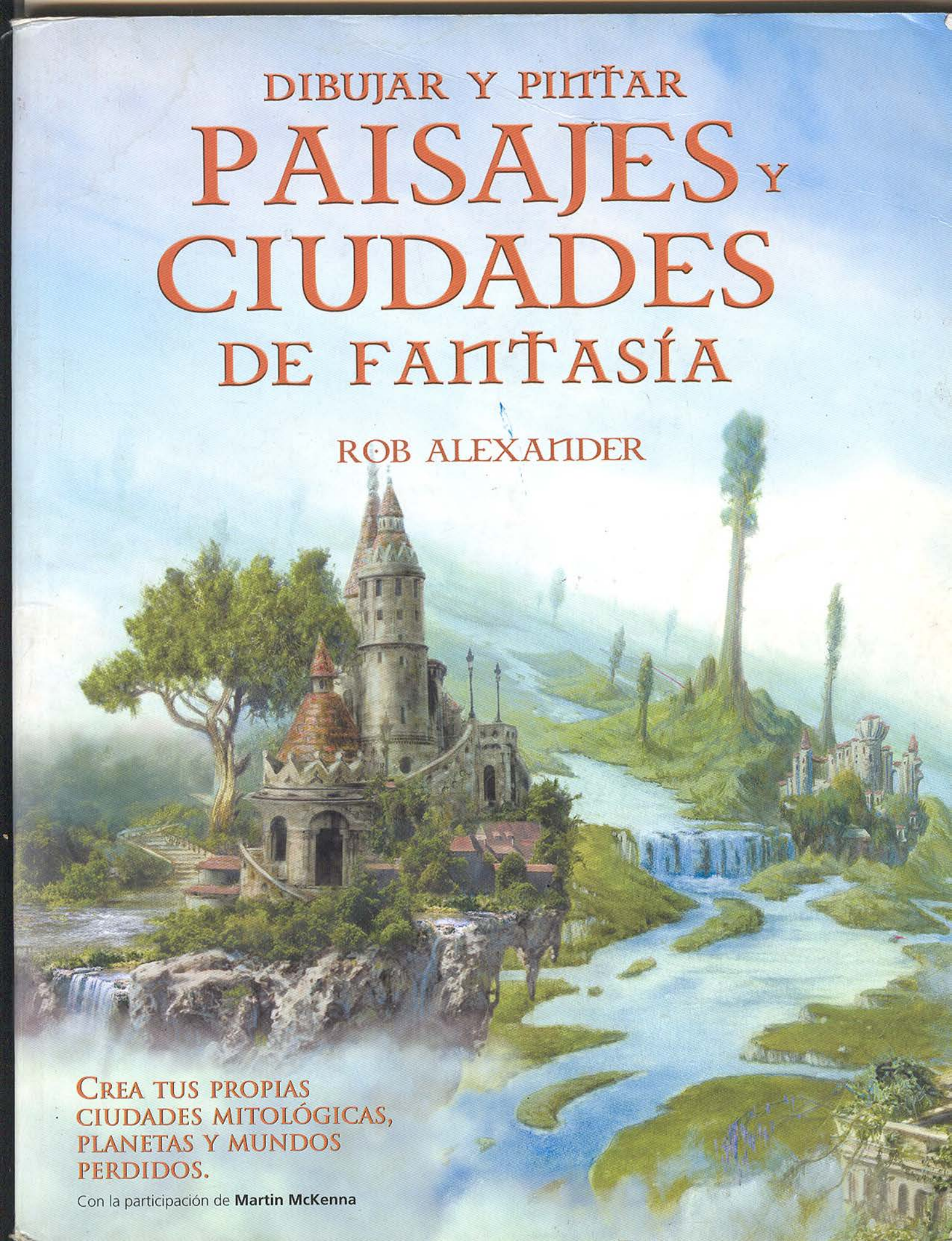
DIBUJAR Y PINTAR

PAISAJES Y CIUDADES DE FANTASÍA

ROB ALEXANDER

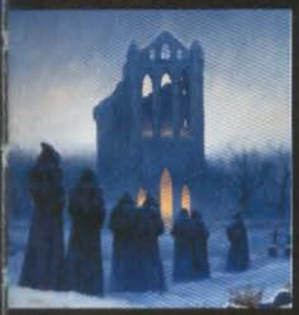


CREA TUS PROPIAS CIUDADES MITOLÓGICAS, PLANETAS Y MUNDOS PERDIDOS.

Con la participación de **Martin McKenna**

DIBUJAR Y PINTAR PAISAJES Y CIUDADES DE FANTASÍA

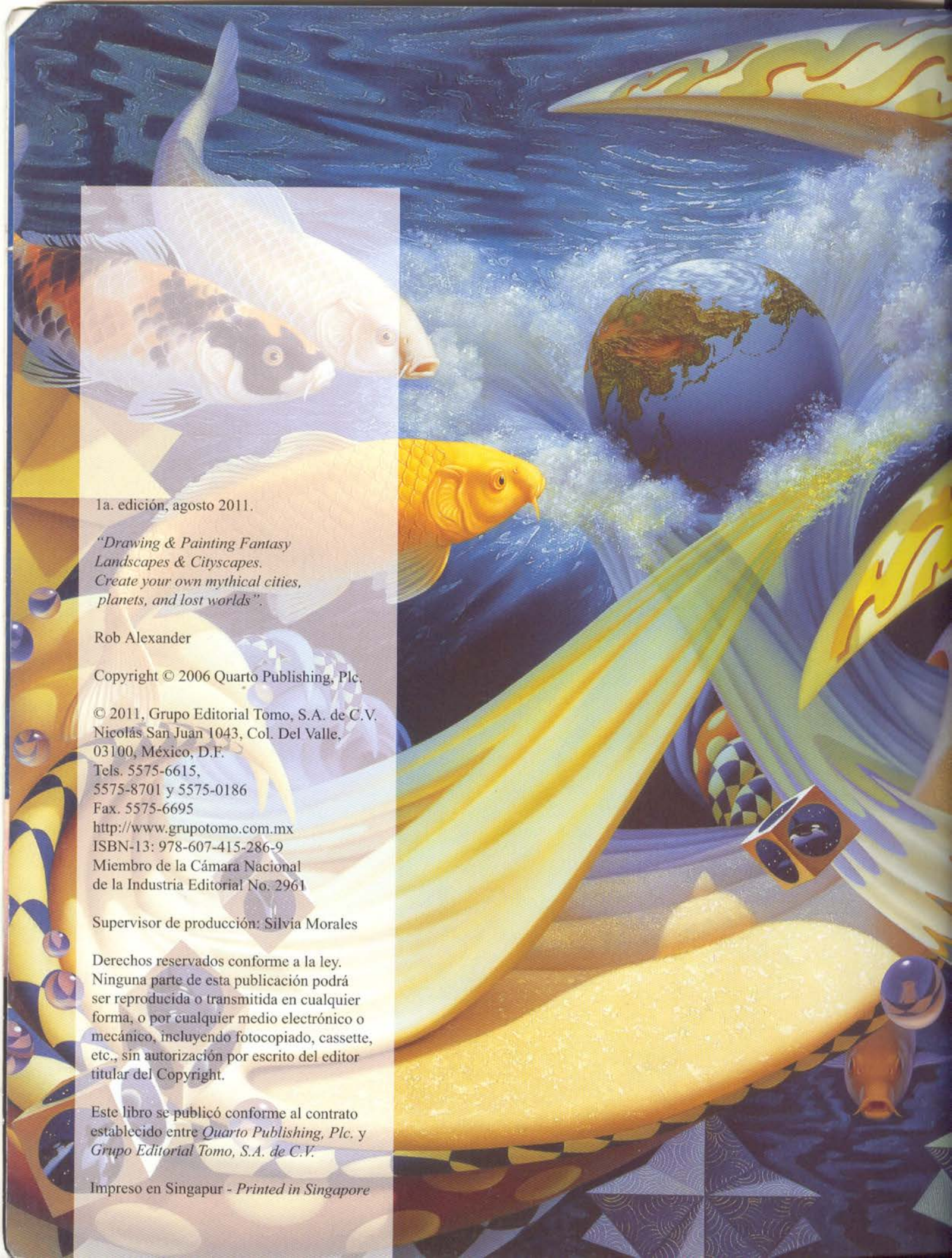
DIBUJAR Y PINTAR PAISAJES Y CIUDADES DE FANTASÍA



Crea tus propias ciudades mitológicas, planetas y mundos perdidos.

ROB ALEXANDER

Grupo Editorial Tomo, S.A. de C.V.,
Nicolás San Juan 1043,
03100 México, D.F.



1a. edición, agosto 2011.

"Drawing & Painting Fantasy Landscapes & Cityscapes. Create your own mythical cities, planets, and lost worlds".

Rob Alexander

Copyright © 2006 Quarto Publishing, Plc.

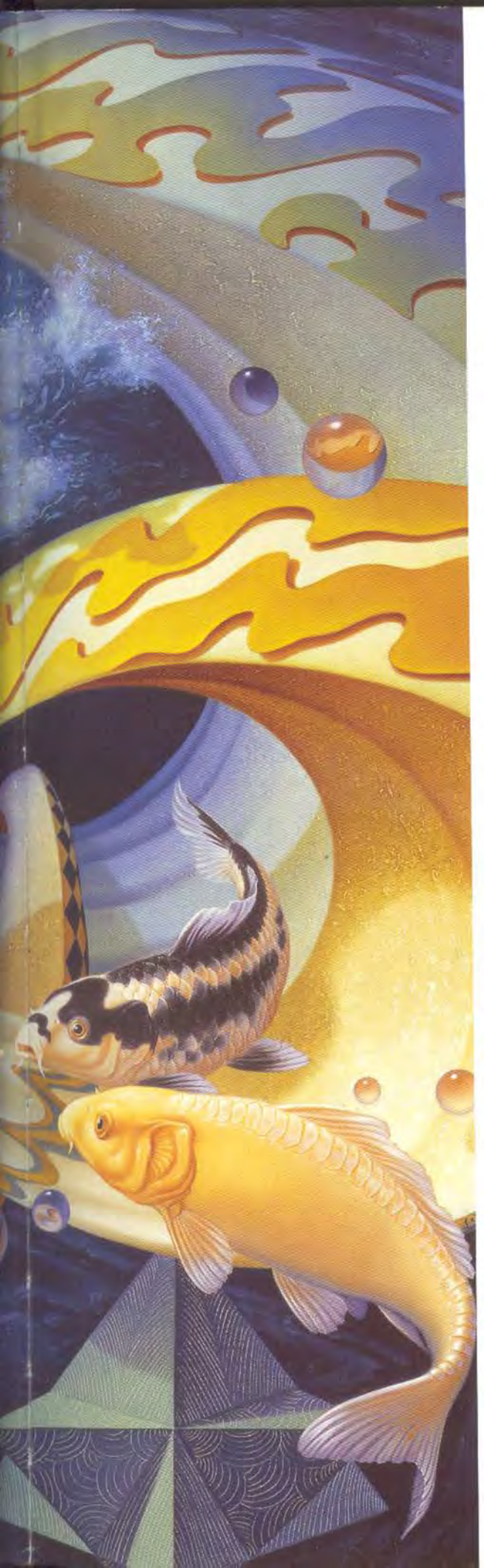
© 2011, Grupo Editorial Tomo, S.A. de C.V.
Nicolás San Juan 1043, Col. Del Valle,
03100, México, D.F.
Tels. 5575-6615,
5575-8701 y 5575-0186
Fax. 5575-6695
http://www.grupotomo.com.mx
ISBN-13: 978-607-415-286-9
Miembro de la Cámara Nacional
de la Industria Editorial No. 2961

Supervisor de producción: Silvia Morales

Derechos reservados conforme a la ley. Ninguna parte de esta publicación podrá ser reproducida o transmitida en cualquier forma, o por cualquier medio electrónico o mecánico, incluyendo fotocopiado, cassette, etc., sin autorización por escrito del editor titular del Copyright.

Este libro se publicó conforme al contrato establecido entre *Quarto Publishing, Plc.* y *Grupo Editorial Tomo, S.A. de C.V.*

Impreso en Singapur - *Printed in Singapore*



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 6

CAPÍTULO 1:
CONCEPTOS BÁSICOS DEL ARTE 7

Lápices y tinta 8
Acuarelas 10
Acrílico 12
Óleo 14
Trabajar con computadora 16
La inspiración 18
Tomar modelos 20
Bocetos 22
Trabajar con bocetos 24
La composición 26
Valor, luz y sombreado 30
Teoría del color 34
Las bases de la perspectiva 38
Detalles arquitectónicos 44
Distancia, profundidad y escala 46
Estados de ánimo y dramatismo 48
Las variaciones estacionales 50
Las condiciones climáticas y la hora del día 52

CAPÍTULO 2:
ELEMENTOS DEL PAISAJE 56

Cielos y nubes 58
Montañas y cuevas 60
Bosques, árboles y vegetación 62
Arena y nieve 64
El agua y los reflejos 66

CAPÍTULO 3:
CÓMO CREAR REINOS DE FANTASÍA 68

Una ciudad de la antigüedad 70
Ciudad del futuro 74
Ciudad acuática 76
Ciudad en el bosque 80
Ciudad subterránea 84
Lugares antiguos 86
Parajes boscosos 90
La sabana 92
La cordillera 96
Paisaje marino 98
Mundo acuático 100
Paisaje de ensueño 104
El fin de los días 106

CAPÍTULO 4:
GALERÍA 108

El país de los gigantes 110
Ciudades misteriosas 112
Tierras umbrías 113
Las profundidades de la ciudad 114
Desiertos de hielo y arena 116
Planos de irrealidad 118
Panorámicas de ruinas 119
Extrañamente familiar 120
Enclaves acuáticos 121
Edificar la fantasía 122
Puntos de vista fantásticos 124

ÍNDICE ANALÍTICO 126
CRÉDITOS 128

INTRODUCCIÓN

Este libro está dirigido tanto a los dibujantes profesionales como a los estudiantes de bellas artes. En él encontrarás todo lo que necesitas saber para dibujar y pintar con seguridad tus propias ilustraciones, y aprenderás las técnicas y las claves de la ilustración. La temática son los paisajes de fantasía, pero la información se puede aplicar a cualquier otro tema en el que estés interesado.

Cuando hayas leído el libro, te hayas familiarizado con él y te sientas a gusto con la información de que dispones, tendrás una base sólida de los principios fundamentales del dibujo y del coloreado, y de los materiales que se emplean. También habrás tenido la oportunidad de ver a través de los ojos de algunos de los mejores dibujantes de hoy en día para estudiar no sólo las decisiones que ellos mismos han tomado, sino el porqué de las mismas y de sus sistemas de trabajo. Recuerda que en cuanto hayas aprendido las normas, también aprenderás a saber cuándo y cómo transgredirlas. Las reglas están para romperlas, pero antes tienes que comprenderlas.

El libro está dividido en cuatro capítulos: Conceptos básicos del arte, Elementos del paisaje, Cómo crear reinos de fantasía y Galería. Cada uno de ellos amplía la información expuesta en el anterior apartado. Un buen cuadro no nace de la nada, sino que se elabora de manera muy cuidada; es el resultado de las decisiones y las experiencias del pintor. Él es quien decide crear algo maravilloso y pone toda su destreza y conocimientos para elaborar cuidadosamente su pintura y crear una obra de arte.

Este libro te enseñará cómo hacerlo y te permitirá crear ilustraciones de gran belleza.

CAPÍTULO 1

CONCEPTOS BÁSICOS DEL ARTE

Este capítulo se centra en la elección más personal: la técnica pictórica. La intención es que te familiarices con las técnicas y herramientas de pintura más habituales y compruebes las cualidades y limitaciones de cada una para dar con el estilo pictórico más adecuado para ti. Aquí se explican los principios básicos del arte, desde cómo hallar la inspiración hasta la composición y la teoría del color, la perspectiva y los valores, así como la forma de conseguir profundidad o de transmitir unas sensaciones determinadas. Se incluye un análisis del uso de las diferentes estaciones del año, la hora del día y el tiempo, que te permitirá realizar la obra que deseas crear con total seguridad.

LÁPICES Y TINTA

Los lápices de diferentes durezas pueden realizar infinidad de trazos diferentes y ofrecen una gran gama de valores.

Los lápices y la tinta son las herramientas de dibujo más habituales entre los dibujantes. Versátiles, fáciles de llevar y de utilizar, nunca faltan en la mesa del artista. Sin embargo, su popularidad y el poco reparo que se tiene a la hora de escogerlos y usarlos suele hacernos olvidar una realidad subyacente en el dibujo con líneas y detalles: de todos los aspectos de una escena que el dibujante intenta plasmar en el papel o el lienzo, como el valor, la textura, la forma o el color, entre otros, la línea es el único que no existe en la naturaleza.

Las plumillas son ideales para crear efectos.

Aquello que para nosotros es una línea, lo que dibujamos como tal, es la representación visual del contorno de un objeto, la estructura interna de un objeto o el punto de unión de dos formas o planos. Puedes dibujar una línea en el punto en el que parece que se tocan la rama de un árbol y el cielo, pero si cambias de posición y te sitúas detrás del árbol verás que dicha línea no existe y que la rama no tiene un contorno marcado.

DIBUJO LINEAL

Se puede crear una representación bastante precisa de una escena si copias lo que has visto con anterioridad aplicando toques de color con el valor y el matiz adecuados sobre el lienzo. Sin embargo, las líneas son una creación del dibujante, un intento de crear algo que tiene sentido sólo porque las decisiones del dibujante se lo han dado.

Una línea puede ser fina y sugerente o gruesa y directa. Puede ser nítida y limpia o rota, oscura o clara, gruesa o delgada, larga o corta. El dibujante tiene que ser capaz de realizar todas esas variaciones en cada fragmento del dibujo para transmitir realismo al espectador.

El dibujo lineal se centra principalmente en el contorno y en cómo se crea o se ve alterado por la luz. Si miras el contorno de cualquier objeto te puedes hacer una idea de su naturaleza y de cómo incide la luz en él. Te darás cuenta de que las zonas iluminadas tienen los contornos nítidos, mientras que aquellas en las que se proyecta una sombra los tienen mucho menos definidos. Los planos duros, como los de un edificio, tienen una delineación mucho más marcada que lo que tienen alrededor, mientras que el contorno del tronco cilíndrico de un árbol no se distinguirá con la misma claridad.

Para realizar un dibujo detallado es necesario tener un conocimiento exhaustivo de lo que se quiere retratar y la habilidad de transmitir ese conocimiento al observador. Como dibujante tienes que plantearte si las curvas de un objeto van hacia ti o desde ti y cómo dibujarlas. ¿El material que vas a dibujar es blando o duro, delgado o grueso, flexible o rígido? ¿O se trata de una combinación de varios?

Si le vas prestando más atención al contorno y a las propiedades lineales de lo que estás viendo, irás aprendiendo a plasmar con mayor convicción esos contornos y los objetos en sí. La manera en la que percibes y dibujas el contorno o las formas de un objeto es decisiva para generar la ilusión de realidad en tus obras, tanto si las realizas con un simple lápiz como con color y tono.

DIBUJO CON TRAMAS

El dibujo con tramas, el sombreado a lápiz o los dibujos con aguada no se consideran un trabajo lineal sino una pintura propiamente dicha. Es más, el lápiz no es más que un pigmento seco, parecido al pastel en algunos aspectos, y la aguada es muy parecida a las acuarelas o a los acrílicos diluidos. Debes concebir estas técnicas no lineales como pinturas en lugar de simples herramientas de dibujo y centrarte en captar la luz y sus efectos en la escena: cómo y cuándo revela el tono, la textura, la forma y el color.

Los lápices acuarelables sirven tanto humedecidos como en seco.

Cuanto más practiques con lápiz y con tinta más desarrollarás tus habilidades artísticas.

Un método muy útil es hacer un dibujo con tramas o con aguada antes de empezar con el coloreado para asegurarte de que los valores y la composición son los adecuados. Las buenas obras no salen a la primera, sino tras una cuidada elaboración.

Las tintas de colores pueden usarse igual que la tinta china.

Usa una goma maleable para hacer los brillos.

Los portaminas son muy útiles, pero ofrecen poca variación en el tipo de trazo.

USOS DEL LÁPIZ Y LA TINTA

DUREZAS

Los lápices blandos ofrecen trazos oscuros (derecha) mientras que los lápices duros tienen un trazo fino y gris (izquierda). Los papeles lisos son ideales para conseguir tramas uniformes, mientras que los rugosos permiten un amplio espectro de valores.

EFECTOS

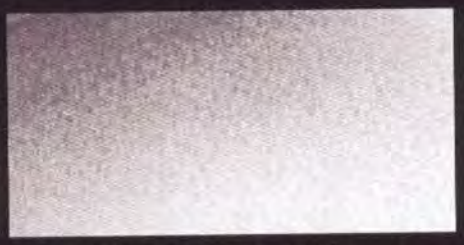
Usa el lápiz tanto de punta como de costado para obtener distintos tipos de efectos en el trazo. También podrás experimentar sobreponiendo capas, emborronando o haciendo manchas.

FORMAS TRIDIMENSIONALES

Cuando se dibujan formas tridimensionales se tiene que dar la sensación de que el lápiz se mueve solo por encima del objeto, en lugar de desplazarse de un lugar a otro de una simple hoja de papel.

DEGRADADOS

Para los degradados es preferible usar un lápiz blando y empezar por los valores más oscuros. Resulta más práctico tomar el lápiz de costado y hacer trazos suaves de lado a lado para las superficies más grandes.



EL LÁPIZ COMO PIGMENTO

Puedes hacer grandes degradados limando la punta de una barrita de grafito con un cuchillo para obtener polvo de grafito. A continuación extiéndelo sobre el papel con un paño suave o con los dedos.

LA GOMA, HERRAMIENTA DE DIBUJO

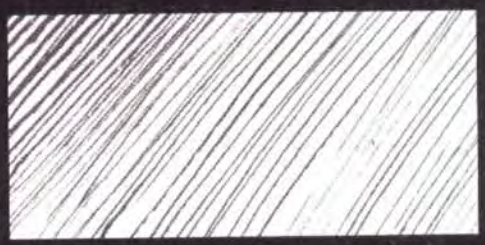
No tienes que concebir la goma exclusivamente como una herramienta para corregir errores sino como una herramienta más de dibujo, puesto que te permite añadir luz en lugar de oscuridad.

LA TINTA Y EL AGUA

Se pueden obtener distintos valores al usar tinta resistente al agua. Cuando se seca puedes usar por encima tinta aguada para marcar bien el sombreado.

LA TINTA Y LOS PINCELES

Al variar la presión ejercida sobre el pincel regulas el grosor de los trazos. Puedes experimentar con diferentes tipos de pincel, desde los más suaves de punta redondeada hasta los más duros y planos o de lengua de gato, para crear distintas texturas.

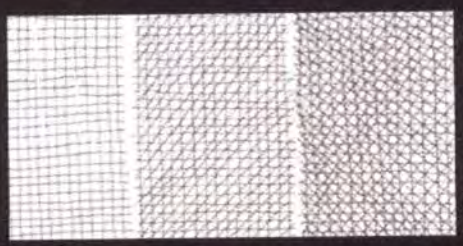


PLUMILLAS

La irregularidad de las líneas trazadas con una plumilla transmite una convincente sensación de movimiento. Experimenta con papeles de texturas diferentes para crear variaciones en tus dibujos.

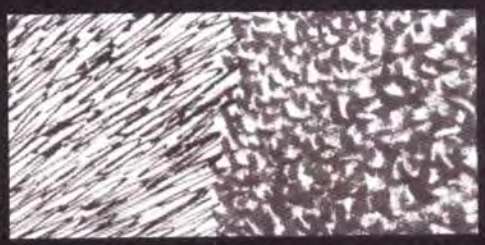
TINTA AGUADA CON BRILLOS

En primer lugar, establece una gama tonal con aguadas y después añade los brillos con tiza o gouache *blanco. Así se estimula la apariencia y la sensación de fondos en el dibujo.*



PORTAMINAS

El grosor uniforme del trazo, la posibilidad de recargar la mina y su fácil manejo hacen que los portaminas resulten muy útiles. Si varías la dirección y el espacio que dejas entre los trazos obtendrás diferentes tipos de efectos.



TRAZOS INUSUALES

Los garabatos, rayas o manchas pueden ser más útiles que las líneas para transmitir lo que deseas. Experimenta con diferentes tipos de trazos con el pincel o con el lápiz y con otros objetos como palos, tela o plumas.

ACUARELAS

En muchos aspectos, las acuarelas son los materiales más sencillos y fáciles de usar. Se secan rápido, son flexibles, prácticas, espontáneas y permiten que el dibujante transmita una delicadeza, una elegancia y un control sin igual. Sin embargo, también pueden resultar muy frustrantes según cuál sea tu estilo pictórico.

Se pueden llevar pastillas de acuarelas, enteras o partidas, en paletas individuales.

Las paletas de plástico son baratas y fáciles de limpiar.

ORDEN EN TU TRABAJO

La delicadeza de las acuarelas reside en que tienen un cierto grado de transparencia, lo que significa que para conservarla hace falta un cierto grado de planificación. Además, aunque las acuarelas respondan bien por más pasadas que se den arriba y abajo y se pueda hacer con ellas lo que se desee, si no se anda con cuidado se pueden enturbiar los colores, con lo que perderían vida y vitalidad, o incluso podría saltar la pintura de la superficie del dibujo. Para emplear las acuarelas se debe seguir un proceso muy metódico y lógico: debes empezar por las partes claras y seguir con las oscuras; o comenzar por el fondo y continuar hacia el primer plano. Tienes que planificar la composición y conservar la luz en el papel en aquellas zonas con los valores más claros. Las zonas con colores saturados se pueden obtener fácilmente, así que se suelen dejar para la parte final.

CONOCER EL MATERIAL

Las acuarelas tienen tres características principales con las que tienes que estar muy familiarizado:

- El orden en el que apliques un color sobre el otro tiene un papel decisivo en el color final.
- No todos los colores responden de la misma manera cuando se aplican sobre el papel mojado. Algunos se extienden con mayor facilidad y rapidez, pero otros apenas se pueden extender.
- Algunos colores son muy penetrantes y tiñen enseguida y de forma permanente las fibras del papel, mientras que otros se quedan en la superficie y se pueden repartir con facilidad aun estando secos.

Para que comprendas mejor estas características, dibuja una serie de paisajes pequeños y rápidos, de unos 20 x 25 cm, cuando empieces a trabajar con acuarelas. No te centres en el acabado del dibujo sino en aprender las características de cada color.
La idea es llegar a un punto en el que no tengas que pararte a pensar si un color se va a extender demasiado sobre una superficie mojada o en qué orden tienes que aplicar dos colores. Este tipo de decisiones empezarán a surgir de manera instintiva al cabo de un rato y te permitirán centrarte en la parte creativa e intuitiva del proceso de dibujo.

Un juego de acuarelas tiene el tamaño ideal para llevarlo en el bolsillo.

El papel especial para acuarelas es más grueso, y absorbe mejor el agua sin arrugarse.

CONSEJOS SOBRE LAS ACUARELAS

- Si humedeces sólo una parte del papel de dibujo, concentrarás la pintura sólo en esa zona, como si estuvieras rodeando parte de tu dibujo con una valla.
- Si humedeces primero el papel, podrás rebajar con facilidad cualquier color mientras esté mojado, sobre todo en las primeras capas de pintura.
- Usa un pañuelo liso o un pincel húmedo para quitar el color sobrante. No lo intentes borrar frotando porque dañarás el papel.
- Deja que cada capa se seque antes de aplicar la siguiente. De lo contrario, las dos se mezclarán y darán como resultado una capa homogénea.
- Un secador te permitirá asentar los colores con mayor rapidez y les dará una mayor consistencia de cara a las siguientes capas que quieras añadir. Sin embargo, si pasas el secador por un papel muy mojado la pintura se correrá.
- Usa una goma maleable para borrar el lápiz. Las gomas de borrar convencionales suelen romper las fibras del papel.

USOS DE LAS ACUARELAS

MOJADO SOBRE MOJADO

La pintura húmeda aplicada en un papel húmedo se acaba corriendo. Resulta muy difícil controlarla pero permite la creación de efectos espontáneos y aleatorios. Puedes experimentar si ladeas la superficie de dibujo.

VELADURAS

Al aplicar un color encima de otro que esté seco, la luz brilla a través de las dos capas. El resultado es un color mucho más brillante que se obtiene de la mezcla de ambos colores.

MOJADO SOBRE PAPEL HUMEDECIDO

Cuando el papel ha dejado de brillar, se pueden aplicar colores líquidos con un mayor control pero sin que éstos pierdan suavidad. Las pinceladas serán cada vez más suaves y se podrá extender la pintura sobrante mientras esté húmedo.

PINCELADO EN SECO

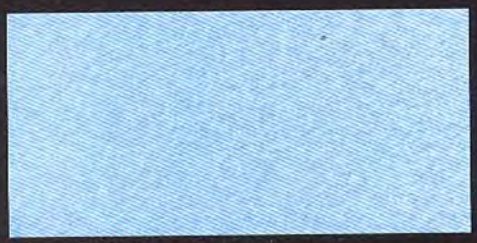
Si extiendes con delicadeza pintura casi seca sobre el papel u otra capa de pintura seca, obtendrás una apariencia rota y desigual sin alterar las capas inferiores.

REBAJAR EL COLOR

Cuando el papel y la pintura todavía están húmedos se pueden rebajar los colores con un pañuelo o un pincel húmedo. Si se seca la pintura, se puede humedecer la zona en cuestión y frotarla ligeramente con un paño para rebajar el color.

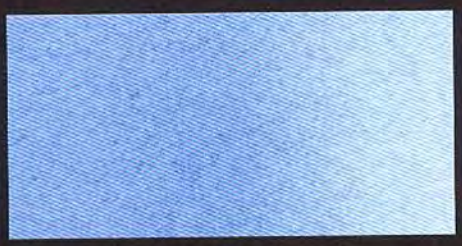
SAL SOBRE AGUADA

Si espolvoreas un poco de sal en una zona con pintura húmeda obtendrás texturas y variaciones de valor curiosas, puesto que la sal absorbe el agua. Espera a que la pintura se seque y quita la sal con un pincel seco.



AGUADA UNIFORME

Se pueden obtener franjas uniformes de un color plano si se aplica un color líquido de manera uniforme por el dibujo. Si el papel está húmedo, te llevará más tiempo hacerlo.

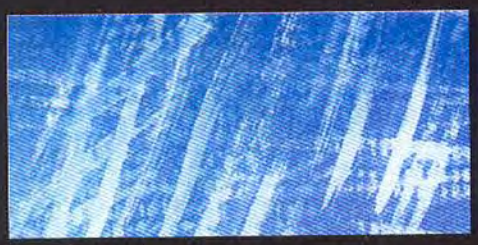


AGUADA DEGRADADA

Aplica pintura en trazos largos distribuidos uniformemente sobre un papel húmedo y dilúyela con agua para obtener un degradado.

LÍQUIDO DE ENMASCARAR

El líquido de enmascarar se usa para conservar las zonas en blanco del papel. Aplica el líquido con un pincel sobre el papel seco. Cuando acabes de pintar y se haya secado, raspa con suavidad para quitarlo.

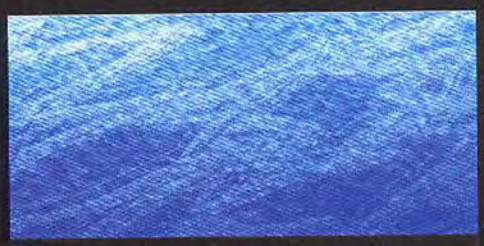


BRILLOS OPACOS

Una alternativa al líquido de enmascarar es usar acuarela de color blanco opaco. Rebájala con agua, puesto que es muy densa, para marcar los brillos que desees con varias capas de blanco.

AGUADA CON ESPONJA

Se pueden crear motivos y texturas repartiendo la pintura húmeda con una esponja seca, con lo que conseguirás un motivo uniforme, o humedecida, con lo que obtendrás más suavidad.



FROTAR LA PINTURA

Puedes obtener semitonos y brillos frotando la pintura que ya está seca. Si pasas un pincel suave mojado en agua limpia obtendrás efectos muy sutiles, mientras que un pincel rígido dará como resultado un brillo más nítido.

ACRÍLICO

La pintura acrílica se compone de pigmentos suspendidos en una emulsión transparente y líquida de un polímero. En otras palabras, la pintura acrílica es plástico líquido, fácil de usar cuando está húmeda pero permanente cuando se seca.

Los botes grandes de pintura acrílica son muy económicos.

La pintura acrílica es increíblemente versátil.

La elección más versátil

La pintura acrílica es quizás el material más versátil y polivalente. Puesto que su base es el agua, puede diluirse y emplearse casi como las acuarelas, o espesarse y usarse como si fuera óleo. Es la más apropiada para aquellos que prefieran trabajar directamente sobre el papel de dibujo final o el mismo lienzo: al secarse rápidamente y ser permanente permite aplicar varias capas de pintura y trabajar encima de ellas. Puedes experimentar con la amplia gama de geles y medios para espesar la pintura o darle una determinada textura.

La pintura acrílica es lo suficientemente opaca como para trabajar de los tonos más oscuros a los más claros, pero también puedes diluirla y trabajar de los más claros a los más oscuros. Incluso puedes aplicar pintura acrílica blanca sobre una determinada superficie del dibujo para rehacerla a partir de cero. Asegúrate de que el pincel esté siempre húmedo y límpialo a menudo, puesto que es igual de permanente en sus cerdas que en el papel de dibujo o en el lienzo.

Se preparan enseguida, son polivalentes, versátiles y fáciles de corregir: la pintura acrílica es la elección más adecuada para aquellos dibujantes que no tienen del todo claro cómo quieren pintar o qué quieren experimentar con pinturas espesas o diluidas, o bien para aquellos que quieren probar con otros estilos pictóricos.

Materiales adecuados

Para aquellos que prefieran trabajar con pintura acrílica, el papel para acuarelas de gramaje alto es el más adecuado.
Si empleas un papel de 640 g/m² o de 850 g/m² sujeto a un tablón o mesa de dibujo verás que resiste a pesar de que lo humedezcas varias veces o des varias capas de pintura.
Si prefieres trabajar con pintura espesa, sería recomendable que usaras un tablón de dibujo Masonite o un lienzo. Si la superficie sobre la que vas a pintar ha estado tratada previamente, asegúrate de que no se ha empleado sellador de base de aceite en el proceso.
La pintura acrílica no se adhiere al aceite, aunque sí se pueden emplear pinturas al óleo sobre ella sin problema.

Las "paletas húmedas"

Sean cuales sean tus métodos de trabajo, si usas pintura acrílica vas a necesitar una "paleta húmeda". Se trata de una paleta con forma de bandeja con una capa de papel absorbente en el fondo, sobre el que se coloca un papel ligeramente poroso parecido al papel encerado. La cantidad de agua que dejan pasar es la necesaria para mantener húmeda la pintura mientras estás trabajando en ella; si dejas la pintura en la paleta y la cubres, ésta se mantendrá húmeda de una sesión a otra, siempre y cuando el papel absorbente o la tela lo esté. Puedes crear tu propia paleta con una bandeja de carnicería lacada, varios pliegos de papel absorbente y el papel adecuado.

Las paletas húmedas son fundamentales para que la pintura no se seque mientras pintas o de una sesión a otra.

Compra pinceles de distintas formas y tamaños para obtener una gama más amplia de trazos.

Se pueden usar medios de pintura y otros productos que puedes añadir para crear texturas y efectos.

El papel para acuarela grueso es idóneo para pintar con acrílicos.

USOS DE LA PINTURA ACRÍLICA

MOJADO SOBRE MOJADO

Para obtener efectos similares a la acuarela basta con diluir la pintura y aplicarla sobre un papel humedecido o un lienzo. La pintura acrílica es más espesa y no se deslizará con la misma facilidad que la acuarela, pero el resultado final será muy similar.

AGUADA UNIFORME

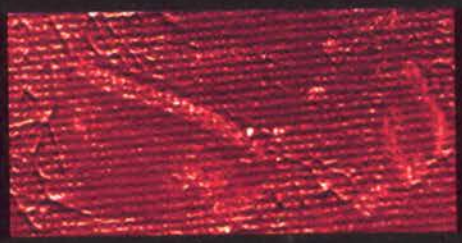
La pintura acrílica tiene un acabado mate y uniforme, y hasta los colores más opacos tienen un cierto grado de transparencia, por lo que puedes crear colores y configurar diferentes valores si vas añadiendo capas gradualmente.

REBAJAR EL COLOR

Se pueden conseguir efectos muy interesantes si rebajas el color mientras se está secando con papel absorbente, esponja o un paño, especialmente encima de lienzos o superficies no absorbentes.

EMPASTO

La pintura acrílica sin diluir, espesa, puede adquirir el aspecto de la pintura al óleo y se puede extender con un pincel rígido o una espátula, por lo que puedes obtener efectos similares al empasto o al alla prima.



CON ESPÁTULA

La pintura acrílica, al secarse tan rápido y ser tan espesa, se puede aplicar con una espátula, con lo que se obtienen texturas muy diversas y exquisitas capas gruesas de pintura.

RASPAR LA PINTURA

Puedes alterar el color raspando o arañando la pintura cuando todavía está húmeda para que, de este modo, los arañazos revelen las capas de colores inferiores. También puedes repasarlos para conseguir más texturas.

TRAMAS

Algunos dibujantes obtienen degradados sobre color o trama al pintar en forma de rejilla, puesto que se obtiene una transición como si se tratara de xilografía.

CREAR TEXTURAS

Los agentes texturizadores, como los geles espesantes o la arena, se pueden emplear con la pintura acrílica al no contener aceite. Con ellos se puede conseguir una amplia gama de efectos que quedarán integrados dentro de la pintura.

CONTORNO EMBORRONADO

Se pueden conseguir efectos sutiles que creen atmósferas si los contornos de los objetos dibujados se entremezclan con un trazo suave o mezclando la pintura húmeda con un pincel humedecido, un paño suave o con los dedos.

SALPICAR CON AGUA

Puedes salpicar con agua la pintura que esté casi seca y dejar que se acabe de secar, con lo que conseguirás zonas en las que se hayan diluido los pigmentos. También puedes pasar papel absorbente para secar las zonas más húmedas.

PINCELADO EN SECO

Seca casi toda la pintura del pincel con un trazo. Cuando esté casi seco, pásalo con energía sobre el lienzo. La pintura se pegará a las texturas más puntiagudas y traerá algunos colores al frente.

VELADURAS SOBRE PINTURA TRATADA

Para acentuar los relieves y las texturas de tu pintura, puedes velar una zona de tu obra con pintura muy diluida que rellene las hendiduras que has hecho.

ÓLEO

Estuches de pinturas al óleo.

La pintura al óleo es mucho más difícil y complicada de usar que las acuarelas o la pintura acrílica, pero ofrece al artista una gama más amplia de posibilidades. No se seca tan rápidamente como las otras dos: de este modo se dispone de más tiempo para trabajar con ella. Además, se puede aplicar un número ilimitado de capas. A diferencia de las acuarelas y de la pintura acrílica, que tienen el agua como vehículo (que se evapora cuando la pintura se seca), la pintura al óleo emplea precisamente el aceite como vehículo y elemento cohesionador. Cuando se seca, sigue quedando el aceite, que le da a la pintura una luminosidad, una profundidad y una riqueza incomparables.

UN ESTILO MUY CARACTERÍSTICO

La pintura al óleo se puede usar de diferentes maneras: espesa, tal cual sale del tubo; diluida con algún tipo de aceite, para crear veladuras delicadas y sutiles; o un término medio. Cuando se ha secado una capa de pintura, se pueden aplicar otras encima sin alterar las que quedan debajo; y así se consiguen colores y valores más sugerentes, a la par que fuertes y dinámicos, con un mayor acabado sin el uso de ningún otro medio.

LOS EXTRAS

Existen infinidad de diluyentes, secantes, barnices, aditivos y añadidos similares para aquellos que prefieran el óleo, pero es recomendable que los principiantes partan de lo más sencillo. Procura no usar aceite de linaza (el aceite más barato y el que da peores resultados) y el aguarrás a la vez. El aceite de nuez es idóneo para empezar, puesto que se puede limpiar sin tener que usar trementina o aguarrás y se seca creando una lámina clara, resistente y flexible.

Se deben emplear limpiadores de pinceles especiales cuando se trabaja con pinturas al óleo.

A medida que te sientas más cómodo con esta pintura puedes ir utilizando los medios, barnices o aditivos que tengas a mano pero, ante cualquier duda, piensa que el aceite de nuez se mantiene en la pintura durante años.

Las pinturas al óleo se pueden comprar tanto en tubos como en botes.

ELEGIR LA SUPERFICIE

Se puede pintar al óleo sobre lienzo, paneles de madera o papel de dibujo muy grueso. La superficie no tiene que ser demasiado flexible y debe estar cubierta de imprimador (el más común es el yeso acrílico). Da varias manos de imprimador para asegurarte de que la superficie queda completamente cubierta, pues de lo contrario ésta absorberá el aceite de la pintura y la convertirá en polvos de pigmento que se acabarán cayendo del cuadro. Comprobarás que las primeras capas se secan mucho más rápido que las que apliques después porque el imprimador tiene un cierto grado de absorción.

GRUESO SOBRE DELGADO

Hay una regla que se tiene que tener siempre en cuenta cuando se trabaja con pintura al óleo: grueso sobre delgado, es decir, que cada capa que añadas tiene que contener un poco más de pintura que la anterior, puesto que las capas inferiores absorberán el aceite de las superiores a medida que se vayan secando. Empieza por las partes oscuras y ve aclarando: da los valores más claros con pintura más espesa y opaca para otorgar más cuerpo a los tonos. Deja que cada capa se seque completamente antes de aplicar la siguiente. Los colores y los valores de tu pintura variarán levemente cuando se sequen, pero puedes compensar esta alteración si añades aceite sobre la superficie de dibujo antes de cada sesión: vierte una cantidad pequeña de aceite limpio y repártela uniformemente y con suavidad con un paño muy suave; ahora ya puedes volver a pintar. Con este proceso te será más fácil seguir esta norma básica.

Si aplicas barniz al terminar la pintura obtendrás un acabado mucho más brillante.

Los lienzos de lino (izquierda) y de algodón (derecha) son los más adecuados para la pintura al óleo.

Puedes poner en tu paleta de dibujo los botes de los medios que vayas a usar.

USOS DE LA PINTURA AL ÓLEO

ALLA PRIMA

Alla prima *o "de una vez" es el método más directo y espontáneo a la hora de trabajar con óleos. La pintura tiene que tener mucha consistencia para que sea más fácil mezclarla.*

ESFUMADO

Esfumado, del italiano sfumare, *que significa "disiparse" o "volverse humo", es el uso de varias capas de pintura traslúcida (veladuras) pero difuminando los colores y los valores de una manera tan sutil que no se percibe una transición.*

TOQUES DE PINTURA

Si pasas el pincel sobre una superficie húmeda, los trazos serán más suaves y se difuminarán con el color subyacente. Cuando pasas el pincel sobre una capa de pintura seca, el trazo será mucho más nítido y definido.

COLOR ROTO

Un color aplicado sobre otro en una capa rota sigue dejando ver el que está debajo. Como resultado, el ojo percibe y mezcla ambos colores.

CAPA TRASLÚCIDA

Ésta es una capa suave, ligeramente transparente, que permite ver las capas inferiores. Así se consigue un aspecto suave, mate, sin la intensidad de una veladura.

VELADURAS

Una veladura es una capa de pintura transparente aplicada sobre otra capa de pintura transparente, de tal modo que la luz penetra por las dos capas y refleja el color que impregna el lienzo.

RAYAR Y LIJAR

Puedes raspar, rayar y lijar las capas de pintura seca con diferentes herramientas para obtener texturas y efectos muy sutiles e interesantes.

FONDO

Un lecho de pintura o fondo te permitirá establecer los valores de tu composición, independientemente del color de cada zona. Los marrones cálidos, los azules o los grises son los tonos más habituales para los fondos de las pinturas.

TRATAR UNA PINTURA HÚMEDA

Puedes modificar la pintura cuando aún está húmeda para obtener efectos muy interesantes. Prueba raspando con una espátula, rayando con herramientas de madera, emborronando con un trapo o presionando con la parte inferior del pincel.

LA SUPERFICIE DE DIBUJO

Sobre lienzo (derecha) la pintura se asienta con mayor firmeza y es más fácil aplicar capas gruesas. Las superficies lisas como un tablón Masonite son las más indicadas cuando se emplean capas finas y veladuras.

ESPÁTULA

El trazo de la espátula es muy característico, nítido y límpido por tres lados, pero difuminado y desigual por el cuarto, cuando se extiende sobre los colores inferiores.

VELADURAS SOBRE PINTURA TRATADA

Se pueden enfatizar las texturas si aplicas veladuras sobre ellas cuando están secas. A continuación, frótalas con un paño suave para quitar el sobrante; de este modo, las hendiduras se rellenarán con pintura.

TRABAJAR CON COMPUTADORA

La elección de la computadora queda en tus manos. Los profesionales del dibujo se inclinan por las Macintosh de Apple, pero la mayoría de los programas están disponibles tanto para Mac como para PC. La mayoría de los sistemas operativos de PC incluyen un programa que permite dibujar, colorear y editar imágenes. Microsoft Paint, *por ejemplo, viene integrado en Windows y, aunque es ligeramente rudimentario, es un buen programa con el que comenzar a experimentar con el dibujo digital. Los escáneres también suelen incluir un paquete de programas básicos de edición de fotografías y de dibujo, o una versión reducida de alguno de los paquetes de programas profesionales.*

EQUIPO

Entre el equipo indispensable se incluye un escáner para digitalizar los bocetos y colorearlos por computadora, para escanear fotografías y encontrar imágenes o para escanear objetos reales. También te será muy práctico un lápiz óptico y una tableta gráfica. Dibujar con el ratón puede resultar pesado y difícil, porque se sostiene de manera diferente a un lápiz o a una pluma, mientras que con el lápiz óptico se pueden imitar los movimientos naturales del dibujo.

SISTEMAS DE DIBUJO Y COLOREADO

Cualquier programa diseñado para dibujar y pintar incluye una serie de herramientas: desde plumas, lápices, pasteles y lápices de colores hasta una amplia gama de pinceles. Cambian de un programa a otro, pero casi todos tienen una función para tomar muestras de colores. La herramienta Cuentagotas te permite seleccionar un color específico de la imagen para usarlo en cualquier lugar de la composición. Las herramientas de Sobreexposición y Subexposición de *Photoshop* te permiten aclarar u oscurecer zonas con un determinado color y crear sombras y brillos.

Cuando aprendas a usar un programa nuevo, procura familiarizarte con sus herramientas y efectos practicando con él. Puedes empezar haciendo un boceto simple a mano alzada sobre un papel y escanearlo y colorearlo por computadora.

CAPAS

La mayoría de los programas de dibujo, coloreado y edición fotográfica te permiten experimentar con diferentes efectos y composiciones usando las capas. Las capas se pueden visualizar como si fueran películas transparentes puestas una encima de otra. Cuando haces un dibujo o escaneas una fotografía, aparece una capa de fondo llamada "lienzo". Si creas una capa nueva encima de ésta, puedes trabajar sobre ella sin alterar la imagen que queda debajo, puesto que las capas son independientes entre sí. Del mismo modo, puedes trabajar sobre el lienzo sin alterar las imágenes de las otras capas.

PROGRAMAS DE EDICIÓN DE IMÁGENES

Photoshop La *crème de la crème* y buque insignia de los programas de edición digital, el favorito de los profesionales. Sin embargo, esta herramienta de trabajo tan sofisticada no es precisamente barata.

Photoshop Elements Es el hermano pequeño de *Photoshop* e incorpora diversas funciones del programa completo. Es una buena manera de empezar, pues cuesta una quinta parte que el programa completo, que seguramente acabarás utilizando. Suele entregarse gratis con la compra de algunos escáneres.

Paintshop Pro Es un programa de edición de imágenes muy bien hecho y ofrece casi las mismas prestaciones que *Photoshop* por un precio muy inferior. El único inconveniente es que sólo está disponible para Windows.

Paint Es el programa que escogen los que están acostumbrados a pintar sobre lienzo o papel. Está especialmente diseñado para reproducir los efectos de las pinturas con mayor realismo, como pintar sobre un papel humedecido, e incluye cientos de pinceles virtuales diferentes y una paleta sobre la que puedes mezclar los colores como si fuera real.

Programas gratuitos con los escáneres La mayoría de los programas que se regalan con los escáneres sólo sirven para cambiar el tamaño o ajustar la selección de la superficie escaneada, salvo *Photoshop Elements*.

Bryce Es un programa de diseño espectacular con el que puedes crear (casi automáticamente) paisajes tridimensionales renderizados. Las imágenes resultantes se pueden ver desde cualquier ángulo, acercar y alejar, o incluso puedes moverte por ellas como si pilotaras un helicóptero.

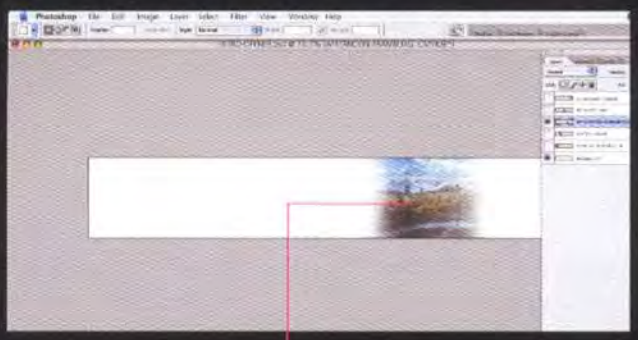
Poser Es un programa muy útil con el que se pueden crear figuras humanas en tres dimensiones que adopten diferentes posturas, a las que puedes vestir y ver desde cualquier ángulo. También puedes adquirir complementos del programa para crear animales tridimensionales.

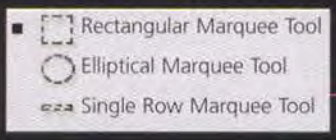
PINCELES DE PHOTOSHOP

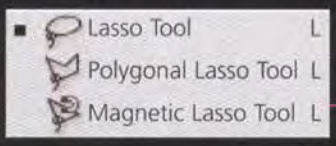
Al usar la herramienta "pincel" de Photoshop *puedes seleccionar el tipo y tamaño de pincel en la barra de herramientas. Haz clic en Pinceles en el menú Ventana de la barra superior de* Photoshop. *Los trazos en verde están hechos con aerógrafos de distintos tamaños. Los azules están hechos con un pincel estilo rotulador. Los rosas están hechos con otro tipo de pinceles, menos habituales con formas diferentes que adquieren distintas representaciones.*

USAR CAPAS

Una de las funciones más útiles de Photoshop *es la posibilidad de poner distintos elementos en capas diferentes. En la ventana de capas (ver arriba) puedes regular la transparencia usando la barra de opacidad. Dispones de varias herramientas situadas en la barra de herramientas (1) para seleccionar partes determinadas de la imagen. La herramienta de selección (2) es muy útil para formas geométricas simples; con el lazo (3) puedes seleccionar a mano alzada; con la varita mágica (4) puedes seleccionar las zonas con el mismo tono o color; con el cuentagotas (5) puedes tomar muestras de un color del que después puedes regular la intensidad, y finalmente tienes la herramienta de máscaras (6) para colorear una zona determinada.*







GLOSARIO

Escanear Proceso mediante el cual se digitalizan imágenes impresas, es decir, se transfieren a archivos digitales.

Importar Transferir texto, imágenes u otro tipo de datos de un programa a otro.

Cambiar el tamaño de la imagen Las imágenes digitales pueden reducirse o ampliarse. Por ejemplo, un esbozo escaneado se puede ampliar para usarlo como base de la composición final.

Seleccionar Es el equivalente a recortar una figura con las tijeras para aislar una zona de una imagen con la que quieres trabajar.

Capas Un elemento imprescindible dentro de la edición digital es la posibilidad de superponer capas transparentes. Las capas superiores se sobreponen a las inferiores y cada una puede editarse por separado.

Acoplar archivos Es el proceso de combinar todas las capas de una imagen digital en una sola capa, para enviárselas a un editor o para evitar que la imagen se modifique posteriormente.

RGB Tipo de archivos en los que la luz de los tres colores primarios (rojo, verde y azul) se combina para producir otro color.

CYMK Este formato de color se basa en la mezcla de los cuatro pigmentos base (cian, magenta, amarillo y negro) del mismo modo que quedan impresos en el papel.

Escala de grises El color real convertido en monocromo, como si se tratara de una fotografía en blanco y negro.

LA INSPIRACIÓN

La inspiración se puede encontrar en cualquier parte: en una simple conversación, en tu libro o película favorita, en algo que te haya llamado poderosamente la atención, un día en el zoológico, paseando por el parque o callejeando por la ciudad.

Cualquier cosa que te plantee la duda "¿Y si...?", puede emplearse en tu obra. ¿Y si añadieras tal cosa o tal otra o juntaras todos estos elementos? ¿Y si tomaras la realidad y le dieras la vuelta?

Sin embargo, para que cada una de esas ideas llegue a buen puerto, necesitan una tierra fértil, y para eso hacen falta tres cosas.

La primera es conocer con detenimiento los principios de la pintura: independientemente de la técnica que escojas, tanto si optas por el realismo como si no, las normas básicas de la composición, la teoría del color y la luz son sumamente importantes. Estas normas no son duras e inflexibles, ni tampoco puedes seguirlas de manera mecánica para pintar un buen dibujo. Pero si no las conoces, irás a la deriva y no conseguirás lo que te habías propuesto ni sabrás por qué no puedes.

La segunda es que para plasmar la realidad tienes que observar detenidamente la naturaleza: la clave consiste en aprender a observar clara y objetivamente.

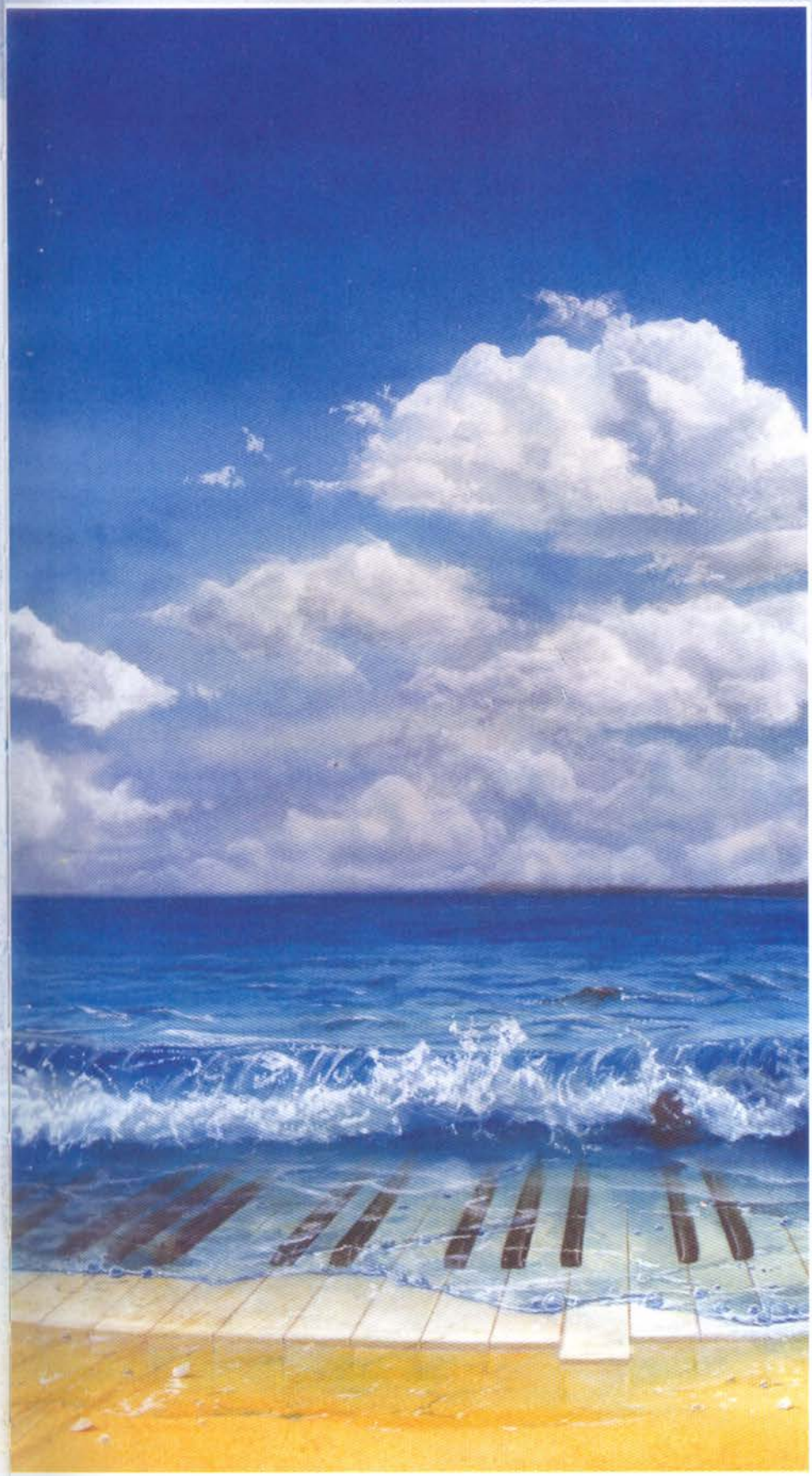
El último requisito es la visión artística de cada uno. No basta con intentar captar o recrear la naturaleza como una cámara. Las decisiones y los toques del artista son la clave del éxito y lo que ensalza una obra. Si dichos cambios se realizan a partir de un conocimiento profundo de las reglas del arte y una comprensión del mundo real, entonces resultarán convincentes. Esto es fundamental para los artistas especializados en fantasía o ciencia ficción, puesto que están creando un mundo que no existe pero que debe parecer real.

INSPIRACIÓN

¿Se te han acabado las ideas? ¿No sabes cómo poner en funcionamiento el cerebro? Aquí tienes unas cuantas sugerencias para cuando te quedes en blanco.

1. Mueve los pies. La estimulación visual constante de andar por una calle o por un parque puede poner tu mente en marcha más de lo que imaginas.
2. Visita un museo o una galería de arte. Proponte descubrir un artista que te guste, de la vieja escuela o de la contemporánea.
3. Los libros, las películas y la televisión pueden darte ideas y ayudarte a relacionar conceptos que de otra manera no enlazarías nunca. Mira la televisión sin sonido o alquila una película extranjera sin subtítulos.
4. Busca en tus álbumes de fotos y recuerdos. Surgirán ideas interesantes y medio desarrolladas que podrás combinar con otras inspiraciones.
5. Observa a los niños pintando o dibujando. La inmediatez y la espontaneidad son contagiosas.
6. Dibuja por diversión. Apúntate a una sesión de dibujo o pintura en la universidad o en una tienda de bellas artes y diviértete sin la presión de crear algo perfecto.
7. Cambia de expresión artística. Esculpe en arcilla o talla una pieza de madera para que discurra tu mente.

▼UNA TIERRA IMAGINARIA
Esta curiosa ilusión óptica nace de la voluntad de crear una ilustración de un paisaje que se convierte en otro. Una transición sutil permite que el hielo y el agua se fundan. Si se observa el dibujo con detenimiento, se puede apreciar la repetición de líneas y formas en la nieve y el agua, lo que, junto con un delicado toque de pintura, confiere solidez, tanto a las formas como a la composición en sí, y hace que la ilusión óptica resulte más convincente.



▲DARLE LA VUELTA AL MUNDO
Éste es un ejemplo maravilloso de cómo se puede tomar el mundo real y darle la vuelta de una manera sutil, pero convincente y de cómo obtener un resultado inesperado. Partiendo de la premisa básica de que lo que está pintando el niño se está haciendo realidad, se le ha dibujado como si estuviera firmemente apoyado sobre la acera. Sin embargo, una mirada más atenta desvela que el niño no tiene nada debajo de los pies y que parece estar flotando encima de la escalera mientras dibuja. Tanto la sutil impresión de que la acera pasa por encima de la escalera, como la transición que se produce entre los peldaños y el dibujo con gis sobre el pavimento, además de la iluminación del cuadro, contribuyen a crear esta sensación.

◀SONIDOS DE LA NATURALEZA
Este artista siempre había asociado el mar con la música, con una sinfonía infinita. ¿Pero cómo representarlo visualmente? La respuesta parecía obvia una vez planteada la pregunta adecuada. ¿Cómo podía el mar interpretar una pieza de música? Una ola rompiéndose sobre las teclas de un piano, tocando una melodía, transmitía la idea con mayor claridad: a partir de ahí, bastaba con yuxtaponer los dos elementos en una composición muy marcada.

TOMAR MODELOS

Para pintar y dibujar con precisión es necesario observar detenidamente el mundo real. Tanto si pintas una panorámica desde tu ventana tal y como es, como si la utilizas como trampolín para aterrizar con tu imaginación en otro planeta, si optas por la pintura representativa debes convencer al espectador de que el mundo que has creado es real, y es real porque lo reconocemos, comprendemos y relacionamos nuestro propio mundo.

BOCETOS

Acostúmbrate a llevar un cuaderno de bocetos o una caja de pinturas adonde quiera que vayas. Llevar una paleta y el resto del equipo no es práctico, pero un pequeño cuaderno y un puñado de lápices, carboncillos o rotuladores son muy fáciles de transportar. Puedes trabajar con papel tintado para que el blanco capte las luces más fuertes de la escena. También es buena idea llevar un estuche de viaje de acuarelas, un cuaderno pequeño, un par de pinceles, una paleta pequeña y un recipiente de plástico para el agua. Todo ello cabe fácilmente en cualquier bolsa, junto con algunos botes de carretes de fotos rellenados con pintura acrílica. El negro, el blanco y los diferentes tonos de gris, del más cálido al más frío, ofrecen un gran abanico de posibilidades y son fáciles de llevar, y cualquier plástico puede servir de paleta. Cuando hayas acabado, deja secar la paleta, retira la pintura seca y ya estará lista para volver a utilizarse.

Acostúmbrate a captar lo esencial de todo lo que ves. Marca los valores y las formas grandes y toma nota sobre los colores y las texturas para que más adelante, en el estudio, este diario visual te pueda proporcionar toda la información que necesitas para recuperar la inspiración.

USAR CÁMARA DE FOTOS

Una cámara, preferiblemente digital, también puede ser una excelente herramienta de trabajo en el campo, pero no debes olvidar que las cámaras aplanan y distorsionan lo que ves. Al pintar directamente de la realidad, uno se ve forzado a decidir cómo plasmar el tema principal en una superficie plana y bidimensional. Además, hay que tener cuidado de no volverse demasiado dependiente de las fotos, pues de lo contrario es posible que después no sepas trabajar con otros modelos. Será la imaginación y las elecciones que tomes al editar la imagen, y no la fiel reproducción de una foto modelo, lo que te convertirá en un artista cuyos trabajos sean realmente memorables.

DOCUMENTACIÓN

De vuelta en el estudio, hay que completar la información en aquellos esbozos y estudios con cualquier otro elemento que haga que esa visión cobre vida. Coloca flores en un jarrón en la mesa de dibujo para estudiarlas más de cerca. Recopila fotos de ruinas góticas para estudiar la textura y el tacto de las paredes de piedra. Date una vuelta por una ferretería para observar formas metálicas raras y estudiar los reflejos para que tu nave espacial parezca más real; haz cualquier cosa que necesites para comprender los elementos de tu dibujo, no importa de dónde lo obtengas. Puedes dedicarte a pintar solamente cosas que conozcas, y si no sabes lo suficiente sobre algo debes averiguarlo antes de continuar dibujando o pintando.

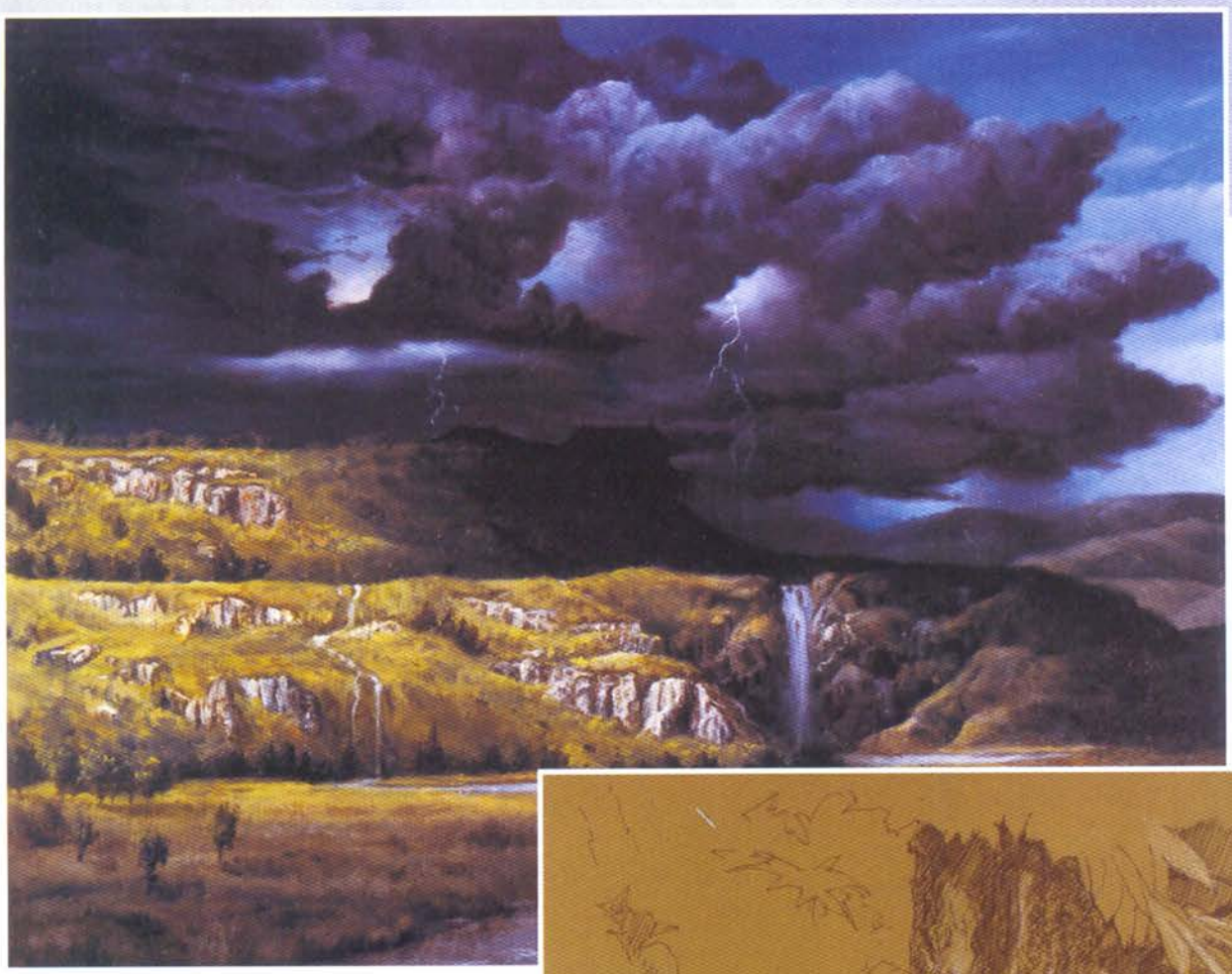
Los libros, ya sean de viajes, de modelos o reproducciones de grandes obras, pueden ser una importante fuente de información. Recuerda que estas imágenes están protegidas por la ley, lo que significa que las puedes estudiar, sacar información sobre ellas o pintar copias para uso privado para aprender más sobre un determinado tema, pero no debes utilizarlas como si fueran tuyas o hacer creer a alguien no experto que tu obra es la original.

▲ USAR FOTOGRAFÍAS

Aunque las fotografías sirvieron de ayuda para crear la imagen final (en la otra página, arriba), esta ilustración no es la mera copia de las fotos. Hay que aprender a confiar en las experiencias propias y dejar que nos guíen cuando pintemos. Las fotografías te ayudarán a recordar detalles de la estructura o de la textura, pero sólo tu intuición te podrá decir cuándo algo encaja perfectamente en la pieza, y ése será el momento de detenerse, independientemente de si tu dibujo se parece o no a la fotografía.

▶ OBJETOS DEL MUNDO REAL

Recoger piezas de metal de una ferretería o llenar la mesa de trabajo con pétalos de flores, huesos, telas o cualquier otro objeto es una buena idea, ya que no hay nada mejor para un artista que la observación directa. Lo que no se conoce, no se puede pintar.

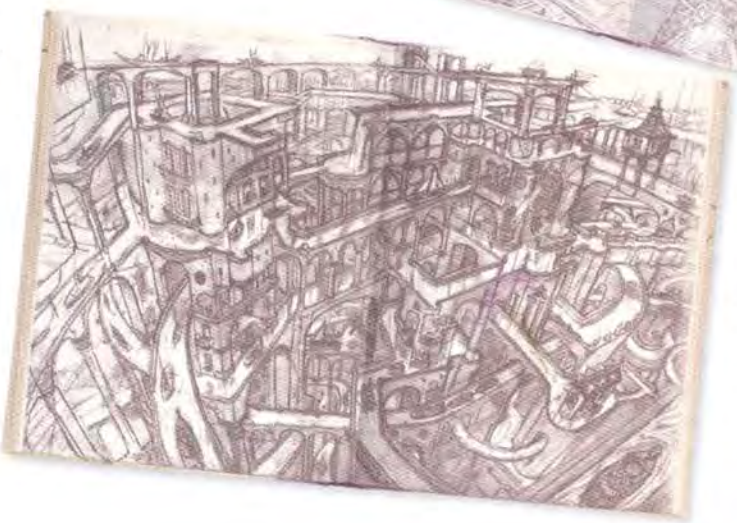


▶BOCETOS AL AIRE LIBRE

Este estudio muestra cómo el sol del atardecer ilumina únicamente una parte del tronco de un árbol. El centro de atención es la suave luz que se refleja en el árbol y la forma en la que muestra la textura de la corteza. Las anotaciones sobre otros aspectos de la escena te ayudarán a recordar los detalles más tarde, cuando estés en el estudio.

BOCETOS

El boceto es la parte más importante del proceso de creación de un cuadro por varias razones. Sólo si se dibuja del natural se puede comprender lo suficiente el mundo real para pintarlo de forma convincente. Presta especial atención a los ritmos y patrones de los objetos, como por ejemplo los cortes de roca en una montaña. Esos patrones serán recurrentes, y cuando los hayas interiorizado, podrás trabajar con ellos e inventar lugares basándote únicamente en tu imaginación. Además, deberías trabajar con bocetos para determinar los valores tonales (la relación entre la luz y la sombra). Éstos son los elementos más importantes de cualquier cuadro. Si los valores no están logrados, a los objetos les faltará solidez y tridimensionalidad, y la imagen carecerá de ritmo y movimiento. El color es secundario con respecto al valor, y no por añadir más cantidad se compensarán las zonas con un valor tonal poco logrado.



◄CUADERNO DE BOCETOS
Lleva un cuaderno para bocetos allí adonde vayas. Así podrás observar y dibujar escenarios, exagerar la perspectiva y multiplicar los elementos para crear escenarios de fantasía.

ORÍGENES DE LA PINTURA

Como muchos otros paisajes de fantasía, éste empezó con "Tiene buena pinta, pero ¿qué pasaría si añadiera esto?". La imaginación permitió al artista visualizar una torre en ruinas y alterar los elementos para que diesen resultado. Para el dibujante, el proceso conceptual es como hacer un *puzzle* mentalmente: cuando comprende qué es cada pieza, puede empezar a cambiarlas de sitio para crear zonas que no existen, pero que podrían existir.

PALETA DE COLORES
El cuadro acabado está hecho en papel para acuarela prensado en caliente y acuarelas Graham (con base de miel, no de azúcares, que se rehidrata y se disuelve mejor que cualquier pintura).

Las nubes tienen una tonalidad verde esmeralda y ámbar en las zonas de sombra, porque reflejan los árboles y las rocas que tienen debajo. El cielo es de color cobalto y añil, que realza su frialdad e intensidad, igual que la nieve.

El ámbar tostado se utiliza para las rocas, junto con el ultramarino para las sombras y el siena crudo para las zonas iluminadas. Los árboles oscuros son de color verde esmeralda, ámbar y azul ultramarino.

◀BOCETO TONAL

Después de decidir dibujar una torre en ruinas, el dibujante tiene que determinar si será el elemento clave de la composición, y dibujar el resto de los elementos de manera que ayuden a centrar la atención en ella.

La pequeña torre en ruinas de la izquierda dirige la mirada del espectador hacia lo alto de la grande.

Las zonas de luz y sombra del boceto definen los valores tonales y determinan qué partes del cuadro estarán iluminadas u oscuras.

Las líneas de efecto dirigen la mirada hacia arriba. La torre domina todo el paisaje y se eleva por encima del precipicio.

▼BOCETO TRABAJADO

Un boceto más trabajado para establecer los valores tonales y las texturas del paisaje.

El papel para boceto queda limpio en las áreas iluminadas por el sol

Sombreado de trazos

Sombreado de rejilla para lograr un tono más oscuro

Sombreado a trazo grueso para las zonas en la oscuridad

◀BORRADOR

Los bocetos iniciales, que pueden ser muy rudimentarios, casi esquemáticos, te ayudarán a determinar los elementos de la composición. Utilízalos como recordatorio cuando vuelvas al estudio.

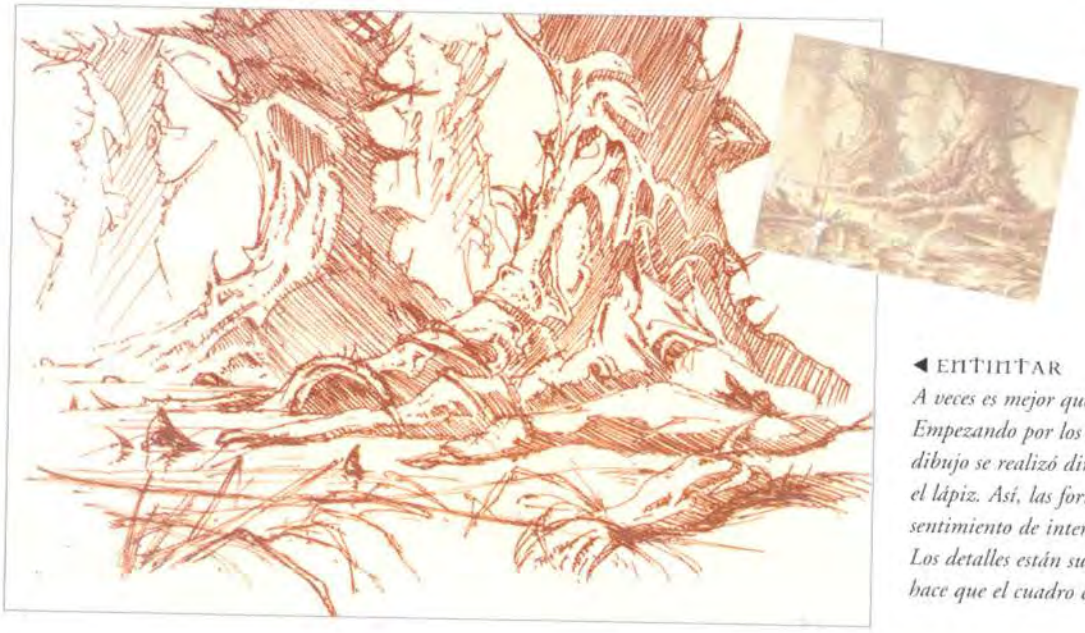
TRABAJAR CON BOCETOS

¿Has tenido un golpe de inspiración mientras estabas en la ducha o durante una cita? ¿Te ha sacado de un sueño profundo o de tu concentración en la mesa de dibujo? Lo que tienes que hacer es plasmarlo.

Toma el apunte de esa idea con cualquier medio que tengas a la mano. Puedes usar un rotulador de punta de fieltro, pintura acrílica, acuarela o *gouache*, o el clásico lápiz. Sea lo que sea lo que escojas para plasmar tu idea en el papel, tiene que casar con dos criterios: que te sientas cómodo con el material, de manera que puedas reproducir sin trabas lo que tienes en la mente, y que cuadre con lo que quieras transmitir. Tanto si intentas plasmar una idea básica, como los detalles necesarios para terminar la obra, tienes que estar tan a gusto con el material que ni siquiera pienses en él. Sólo te limitas a usarlo para dibujar, y en cierto modo sabes lo que puedes esperar de él y cómo conseguirlo. Esto no significa que debas confiarte demasiado ni que lo sepas hacer todo. Tienes que experimentar continuamente, encontrar nuevos desafíos y, por encima de todo, divertirte. No te quedes atorado si el utensilio que has escogido no te da los resultados deseados ni te obsesiones hasta el punto de no poder disfrutar del proceso de creación.

La acuarela, un medio muy flexible y agradecido, puede plasmar miles de ideas en segundos. A grandes rasgos, puede plasmar rápidamente la iluminación, el valor, las formas y la composición. Otras veces, al dibujo le va mejor un rotulador negro o sepia. Lo importante es que el rotulador se vuelva invisible y tener instinto.

▲ ROTULADORES
Rápidos, versátiles y fáciles de llevar, los rotuladores son una gran herramienta para captar ideas. Intenta hacer un boceto con un rotulador fino, plasmando la forma de la idea en la página. Después, define el dibujo con valores más oscuros. Descarta todo lo que no te guste del primer paso, y quédate únicamente con la idea que querías expresar.

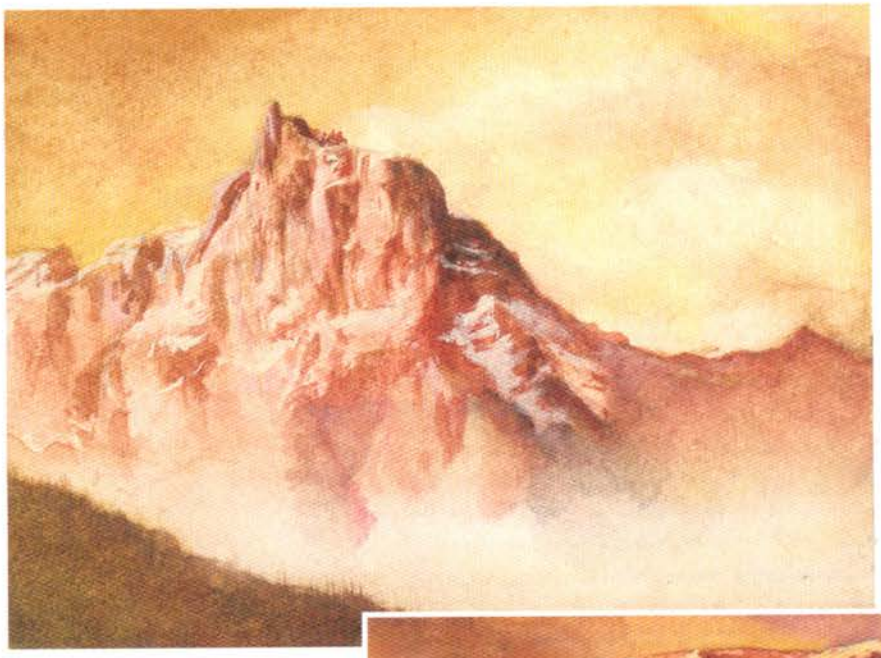


◀ ENTINTAR
A veces es mejor que la idea se desarrolle sola. Empezando por los elementos del primer plano, este dibujo se realizó directamente a tinta, sin pasar por el lápiz. Así, las formas se simplifican y se realza el sentimiento de interacción, de formas que resurgen. Los detalles están subordinados a las formas, lo que hace que el cuadro evolucione de manera natural.

EXPERIMENTAR CON DISTINTAS TÉCNICAS

No te pares a estudiar todos los libros de consulta, ni te preocupes por que la composición quede perfecta. Todo llegará. Ante todo, lo que tienes que hacer es confiar en tu mirada interna y captar la esencia de la idea con las mínimas influencias externas posibles, ya que éstas pueden robarte la chispa creativa y diluir la idea original.

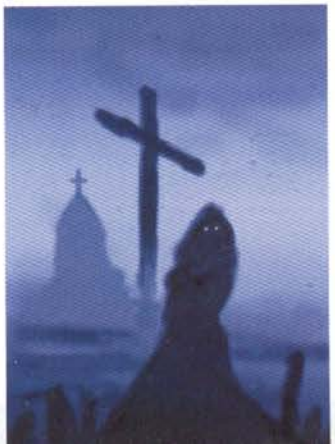
A continuación presentamos varios bocetos y apuntes, cada uno escogido por razones e intereses concretos. Como con cualquier tipo de consejo, lo mejor que puedes hacer es probarlo varias veces y quedarte con lo que mejor te funcione. Experimenta, halla las mejores soluciones y vuelve atrás si crees que te falta algo o que estás estancado.



▶ FORMAS Y VALORES
Estas dos montañas se han pintado con acuarelas. Una vez establecida la paleta y definidos los colores, se ha conseguido darles un aspecto de roca sólida. La acuarela se seca muy pronto y es muy espontánea; por eso resulta una elección perfecta para los bocetos rápidos como éste.

▲ ACUARELAS
Éste es un boceto muy rápido. Al cabo de quince minutos, al dibujante se le ocurrió la manera de relacionar los colores entre sí y definió la paleta y los valores. El cuadro definitivo se iba a pintar en acuarela, de modo que hacer el boceto en acuarela le permitió observar cómo interactuaban los colores sobre el papel. De esta manera pudo saber con antelación qué colores contribuirían a dar fuerza al resto y cuáles iban a extenderse hasta el punto de no poder controlarlos.

▼ BOCETOS POR COMPUTADORA
La computadora es una herramienta rápida y flexible. Después de hacer varios bocetos para explorar los distintos elementos de la obra, se escogieron tres y se escanearon a baja resolución. Se añadieron los degradados amplios y simples y los efectos del aerógrafo para recrear el ambiente y comprobar el efecto que tendría la imagen una vez colocada en el estante de las revistas o en la librería.



LA COMPOSICIÓN

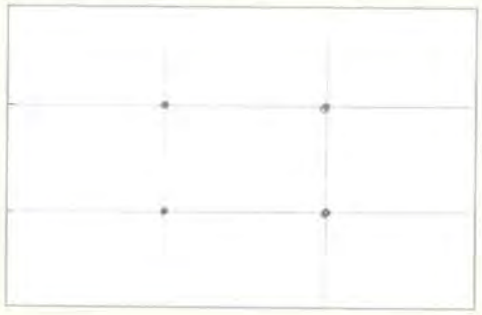
La composición es el juego entre las formas de luz y las formas oscuras, entre las líneas y los valores en el lienzo. Al igual que una buena pieza musical, debe tener ritmo, movimiento y equilibrio.

Para el artista, la composición de la imagen empieza por dos pasos muy importantes. El primero, saber cómo lograr una buena composición. En las páginas siguientes encontrarás numerosos estudios, explicaciones y ejemplos de elementos de la composición. Son abstractos, no representan nada reconocible; no son más que juegos de líneas, formas y valores en una página. Estúdialos hasta que te los sepas bien y juega con los diseños y con las variaciones que se te ocurran. No tardarás en llegar a ese punto en el que colocar elementos en la página te resultará natural y no tendrás que pensar en las reglas de la composición.

Después de pasar un tiempo creando tus propias composiciones, te darás cuenta de que aunque no dibujes objetos reconocibles, puedes conferir emoción a tus diseños. Una serie de líneas horizontales transmiten calma, mientras que las diagonales sugieren movimiento. Las espirales y los bucles captan la atención, los trazos cortos aportan energía, y los largos, tranquilidad.

LA CUADRÍCULA

Los cuatro puntos marcados son zonas "seguras" para los centros de interés de la composición; las dos líneas horizontales son divisiones correctas para la línea del horizonte, que le darán a tu obra un tercio de cielo con dos de suelo o bien dos tercios de cielo con un tercio de suelo. No es la única forma que existe de componer la página, pero es una buena manera de empezar.



LOS ÁRBOLES EN LA COMPOSICIÓN

Abierta, tranquila y sugerente. La atención recae sobre el espacio abierto en primer plano.

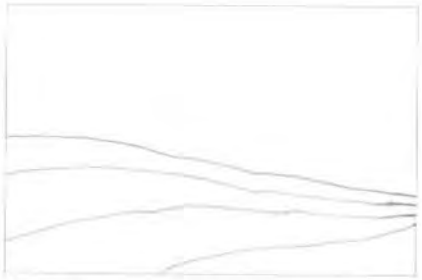
La atención recae en lo que se puede encontrar más allá de los árboles del primer plano.

La atención recae en el espacio que queda entre los árboles, a la espera de que algo ocurra.

▼ RITMO

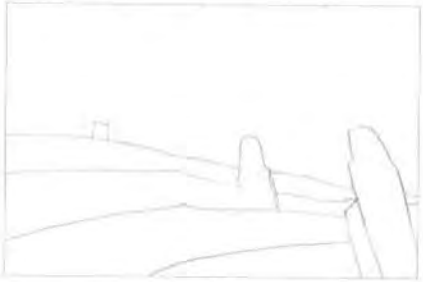
Intenta darle ritmo a tu composición para que el espectador centre la mirada en la imagen. Crea focos de atención mediante el uso de formas variadas y tonos que aporten equilibrio. A continuación presentamos unos ejemplos de composiciones "buenas" y "malas".

Buena — Los "escalones" que se adentran en la lejanía transmiten profundidad.

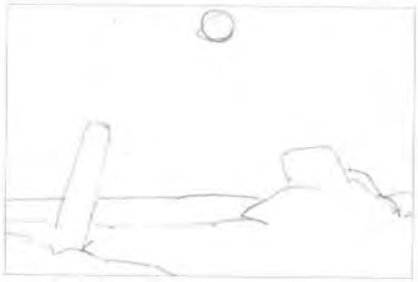


Mala — La mirada se dirige al extremo de la imagen y sale de la página.

Buena — La mirada va a un triángulo cerrado. Los valores oscuros y claros retienen la atención.



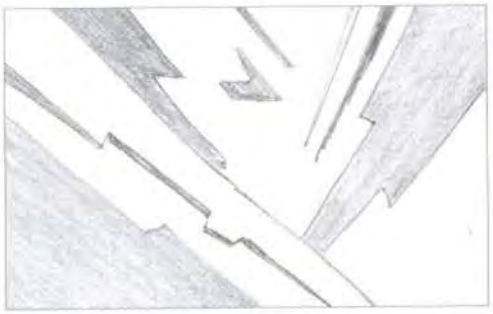
Mala con arreglos — Objetos diseminados rompen las líneas, la mirada permanece en el dibujo.



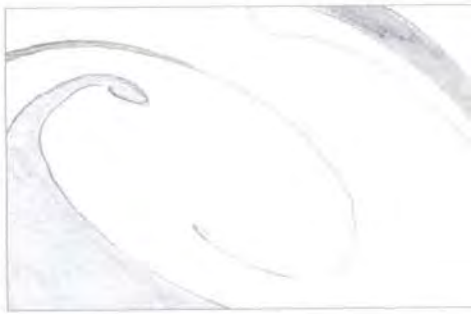
Buena — Movimiento constante entre los tres puntos de un triángulo abierto.

Mala — La mirada se dirige al borde de la página y se detiene. No hay ritmo ni movimiento.

Trazos que aportan energía, dirección y movimiento.



Formas que crean movimiento, centran la atención y aumentan la tensión.



Círculos que retienen la mirada o la acompañan hacia adentro.

▲ EL MOVIMIENTO

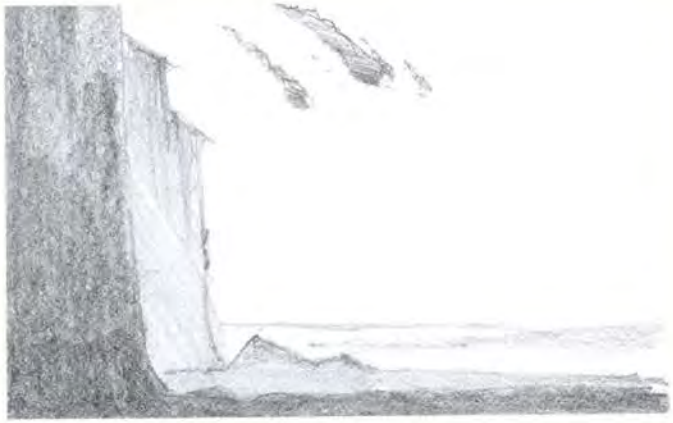
Las marcas que utilices pueden conferir energía, dirección y movimiento, crear ritmo y fluir aunque no exista un elemento reconocible. Del mismo modo, las formas y valores aportarán movimiento y te permitirán crear ritmo y guiar la mirada del espectador para que vea lo que tú quieras y cuando tú quieras.

APUNTES SOBRE EL MOVIMIENTO

Todo movimiento se puede describir como potencial o cinético. Potencial significa que puede darse, cinético, que ya se está dando. El movimiento potencial de una imagen crea tensión dinámica porque el espectador espera que el objeto en cuestión se mueva de un momento a otro. Por eso genera tensión y anticipación, mientras que el movimiento cinético tiene tendencia a proyectarse hacia adelante en el tiempo y hacia el final del movimiento, anticipando la colisión de dos elementos o dirigiendo la mirada hacia el borde inferior del lienzo al dibujar objetos que caen.

El ojo anticipa movimiento pero no sabe dónde, de modo que la mirada se pasea por toda la composición.

El ojo nos dice que el objeto está en movimiento. La mirada recorre el área y trata de averiguar qué lugar ocupará el objeto.



Con los objetos en la parte superior, la mirada se centra en varias zonas, y la acción está basada en los objetos que se mueven a través de ese espacio. El ojo necesita detenerse en algún elemento del área. En las películas se utiliza para hacer que la mirada siga el movimiento de un objeto determinado.

Los objetos ya casi tocan el suelo y la atención se centra en el momento del impacto. El ojo se detiene en la zona del suelo donde tendrá lugar ese impacto, aunque allí no haya ningún objeto que atraiga la atención. Es un recurso cinematográfico para que el espectador dirija la mirada hacia objetos o personas que están situados en un punto de impacto.

▼ EMOCIONES

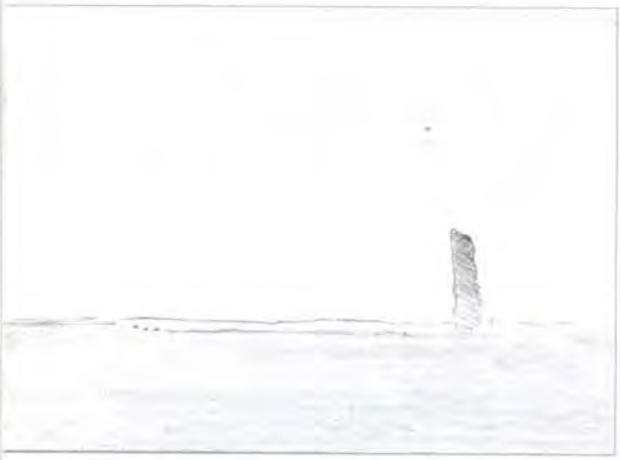
Busca formas de utilizar la escala, el valor, el ritmo y la ubicación de elementos para transmitir emociones en tus composiciones. Hasta las más simples, como este campo con una torre, pueden transmitir una amplia gama de emociones. El componente emocional de una composición será lo que más impacto tenga en el espectador, de modo que es preciso que quede claro de qué se trata y que encuentres la manera de transmitir esa idea de la forma más intensa.

Las composiciones abstractas también pueden transmitir un impacto emocional. Es posible que sepas perfectamente qué emociones quieres que transmita la imagen. Tal vez lo tengas claro antes de coger el pincel o el lápiz, o puede que lo descubras sobre la marcha; en cualquier caso, la composición tendrá que reforzar ese impacto, pues de lo contrario se volverá contra ti.

Recuerda que al trabajar en la composición los detalles, la textura de las superficies y las formas pequeñas no son aspectos prioritarios en los primeros pasos. Es mejor no incluir demasiadas zonas de tamaño o forma parecida. Busca valores que sean similares y que se puedan amontonar o combinar. Si te bloqueas, empieza por acumular las sombras. Las composiciones al principio deben ser pequeñas. Muchos artistas son capaces de crear composiciones a partir de un simple apunte, que como mucho puede medir 5 x 5 cm.

Cuando amplíes la composición, recuerda que la mirada suele dirigirse a las zonas iluminadas. Las sombras no deberían tener tanta variación en cuestión de valor o de color como para retener la atención u obligar al ojo a detenerse, mientras que sí es esencial que las áreas de luz contengan una riqueza de detalles y texturas que complazcan al espectador.

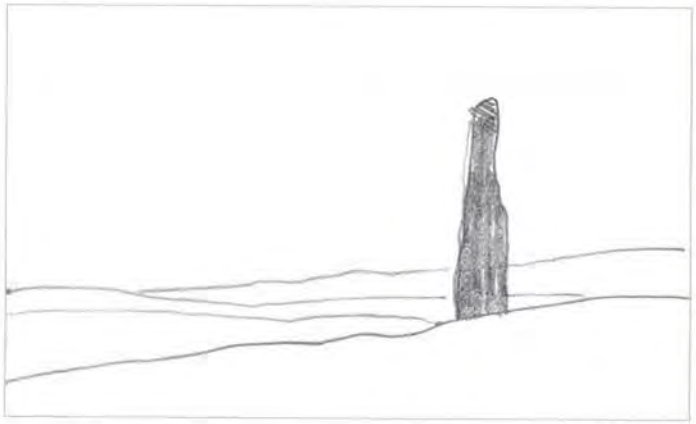
Una vez que lo hayas conseguido, pregúntate si la composición perdería interés si quitaras o añadieras un solo elemento. Si la respuesta es afirmativa, entonces debes decidir si ese cambio significa que tu cuadro está incompleto o si se trata de una decisión personal. Si lo que sucede es que la obra está incompleta, redefínela hasta que todos los elementos sean imprescindibles.



Una torre solitaria, desafiante, firme.

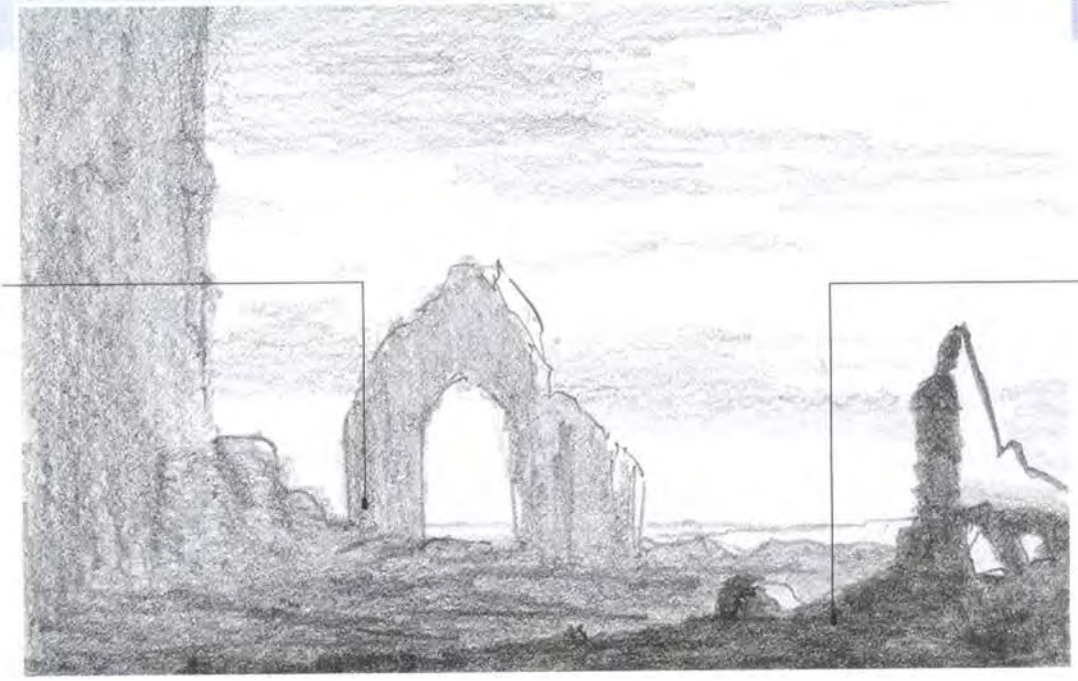
Transmite fuerza. Quizá sea una torre vigía.

Abandonada, desierta.



Amenazadora, transmite fuerza e invita a ser explorada.

Triste y solitaria.

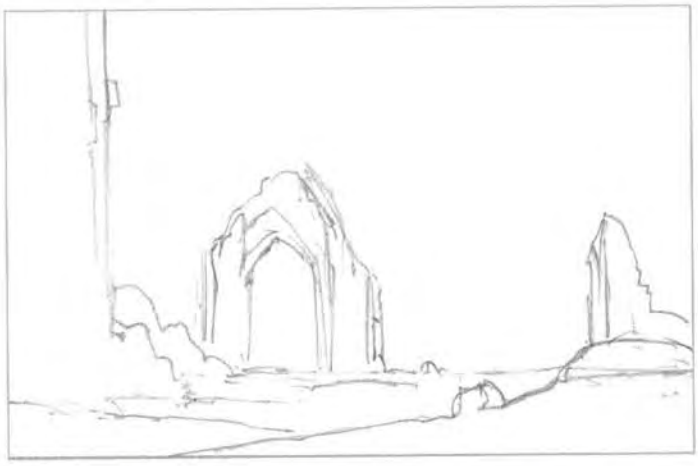


Los elementos se concentran y se unifican en un plano medio y dan protagonismo al arco en ruinas.

Las sombras del primer plano también se han concentrado, y de este modo se separan del plano medio.

▲▼ CONCENTRAR ELEMENTOS

Concentrar es agrupar valores similares en formas más amplias y homogéneas para reforzar y simplificar la composición y para que los objetos se interpreten con mayor facilidad. Al dibujar, busca formas que se puedan combinar para añadir fuerza a la imagen. Un dibujo lineal puede ser un punto de partida para una composición, pero no será lo más efectivo. El valor es lo primero que se ve en un cuadro.



Una buena composición. Todos los elementos encajan, pero no queda claro en qué elemento debe recaer la atención.

Las sombras no están concentradas, ni describen formas claras.

Si se concentran las sombras, se ven formas más fáciles de interpretar y que revelan los contornos.

VALOR, LUZ Y SOMBREADO

Para pintar bien hay que saber utilizar la luz. No representamos un objeto sino cómo se refleja la luz en ese objeto, o cómo se proyectan las sombras si la luz es escasa.

El valor, la gama de luz a sombra que utilizas en una imagen, es el factor más importante a la hora de darle realismo, contundencia y tridimensionalidad.

SOMBRAS QUE DESCRIBEN FORMAS

Sin sombras, no hay volumen ni sensación de que la imagen tiene tres dimensiones; sin luz, no hay sombras, sólo oscuridad. Si redujeras las sombras más oscuras de tu imagen a negro puro y todo lo demás a blanco, entonces las formas se tendrían que ver como objetos tridimensionales. Para que el volumen sea creíble es necesario saber modular bien los semitonos, pero basándose en un sombreado con formas claras y definidas. En un escenario concreto se observan sombras proyectadas y sombras que distraen o confunden el sentido de tridimensionalidad que pueda tener la imagen, y otras sombras que le darán fuerza e intensidad. Evalúa y trata de plasmar lo que veas en la realidad para descartar aquello que no funcione en tu composición y quedarte sólo con lo que te sea útil.

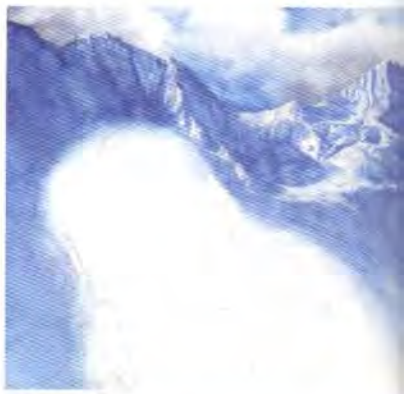
SIMPLIFICAR LAS SOMBRAS

Vemos los objetos porque la luz se refleja en ellos directamente y rebota en nuestros ojos. Cuanta menos luz rebote en nuestros ojos, menos información llegará a la retina. Esta regla se aplica cuando la luz es suave y difusa o bien cuando es intensa y nítida, o si se encuentra en algún punto medio. Al trasladar lo que veas o la ausencia de ello a la página o lienzo, debes tener en mente que la luz es información. Aprende a pensar en el pincel como en el *flash* de una cámara, que se mueve por el lienzo y revela los objetos.

Allí donde la luz es muy brillante, verás que gran parte de ella se refleja en el ojo y que se pierde información sobre el objeto. El color de la luz puede afectar al espacio que lo rodea y difuminar sus contornos. Sin embargo, la luz intensa dará lugar a semitonos, que son los que revelan el verdadero color del objeto y los matices de la textura.

▼ FUNDAMENTOS DEL SOMBREADO

Estas sombras se han reducido a luz y oscuridad, con muy pocos semitonos, para que las formas se distingan con claridad. La base de la obra tiene que estar completa antes de empezar a añadir detalles.

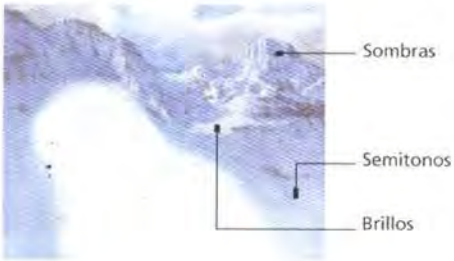


▼ AÑADIR DETALLES

Las rocas que sobresalen entre la nieve hacen que la montaña parezca más escarpada, pues la estructura –las formas que describen las sombras– está bien definida y es sólida y convincente.

▼ DE CLARO A OSCURO

Las zonas de luz de un objeto nos dicen de qué clase y color es la luz: suave o intensa, fuerte o tenue. En los semitonos del objeto –las áreas que no están muy iluminadas, pero que no llegan a estar en la sombra– descubrirás la mayor información acerca del objeto, como su verdadero color y la textura de la superficie. Las sombras delinearán la forma del objeto y te permitirán verlo en tres dimensiones.



A medida que los semitonos se alejan de la zona iluminada, llega menos luz a la retina y, por lo tanto, se pierde más información, hasta que el objeto entra en los dominios de la oscuridad y sólo se perciben contornos, una escala de colores limitada y los cambios de valor más intensos. En la sombra, al ojo le llega menos información, y la imagen se representa de manera más simple (ver esquema pág. 33).

COHERENCIA

Sin embargo, esto no significa que toda la imagen se deba iluminar uniformemente, ni que la luz tenga que ser exactamente la misma en toda la composición, sino que tienes que tener en cuenta la fuerza, dirección y naturaleza de la fuente de luz. Si a un objeto le da la luz directamente, entonces la intensidad de la luz que sobrepasa el objeto y se refleja en la zona del suelo situada a su alrededor debe ser similar. No exactamente igual, porque también debes recordar que la distancia influye en la luz reflejada y en la atmósfera; pero la luz debe ser parecida, porque, de lo contrario, los objetos de la imagen no parecerán estar en el mismo cuadro.

Piensa en ello como si estuvieras ante una jerarquía de luces; el Rey, la Reina, el Príncipe y después el granjero y el campesino. Cuanto más lejos esté un objeto de una fuente de luz, más débil será la luz que reciba.

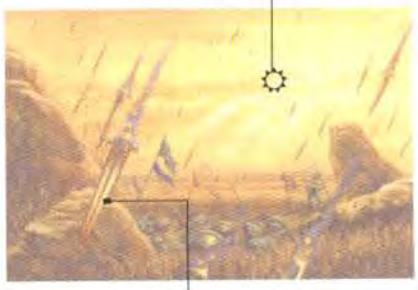
Lo que le dará realismo al uso que hagas de la luz en tus composiciones será la coherencia de los distintos planos (horizontal, vertical, etc.), y la combinación de ésta con la jerarquía de luces. Puedes utilizar distintas fuentes de luz en una misma imagen. Los rayos de sol que atraviesan las nubes generan una luz muy brillante que se reflejará en una zona, mientras que el resto de las áreas estarán iluminadas con un tono más tenue; también puedes iluminar una zona urbana con varias luces de neón, o el interior de un castillo con antorchas titilantes. Lo importante es darles un tratamiento coherente.

Ten en cuenta que siempre debe haber una fuente de luz principal, la más importante. Después podrás agregar tantas luces como desees, pero una tiene que ser la que predomine; de lo contrario, todas competirían entre sí y la imagen quedaría confusa.

CINCO VERDADES UNIVERSALES

1. La forma de las sombras debe describir la forma del objeto.
2. Debes resaltar la luz y simplificar las sombras.
3. La luz debe estar cohesionada en toda la imagen.
4. La luz tiene color.
5. Las luces son opacas; las sombras, transparentes.

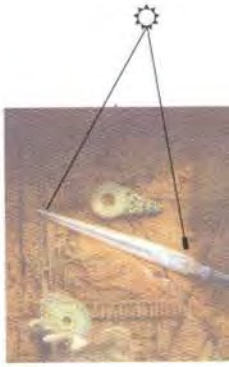
La luz viene de arriba y de detrás, y por tanto, lo que más luz recibe son las caras superiores de los objetos.



Las hojas de los cuchillos brillan por sí solas. Esta luz es del mismo color que el cielo, lo que sugiere un matiz traslúcido y confiere cohesión y armonía al cuadro.

▲ LLUVIA DE ESPADAS
Los planos laterales de las rocas no reciben tanta luz, y el color se lo da el tono anaranjado del cielo. Los planos frontales están sumidos en la sombra, influidos por los colores del suelo.

▼ JABALINA DE ALABASTRO
Un haz de luz ilumina la jabalina desde arriba. Las sombras son transparentes y se difuminan a partir de la zona que delimita el centro de atención del cuadro.



La pintura opaca sólo se usa en zonas de iluminación muy intensa.

OBSERVA LA LUZ

La ventaja de entrecerrar los ojos

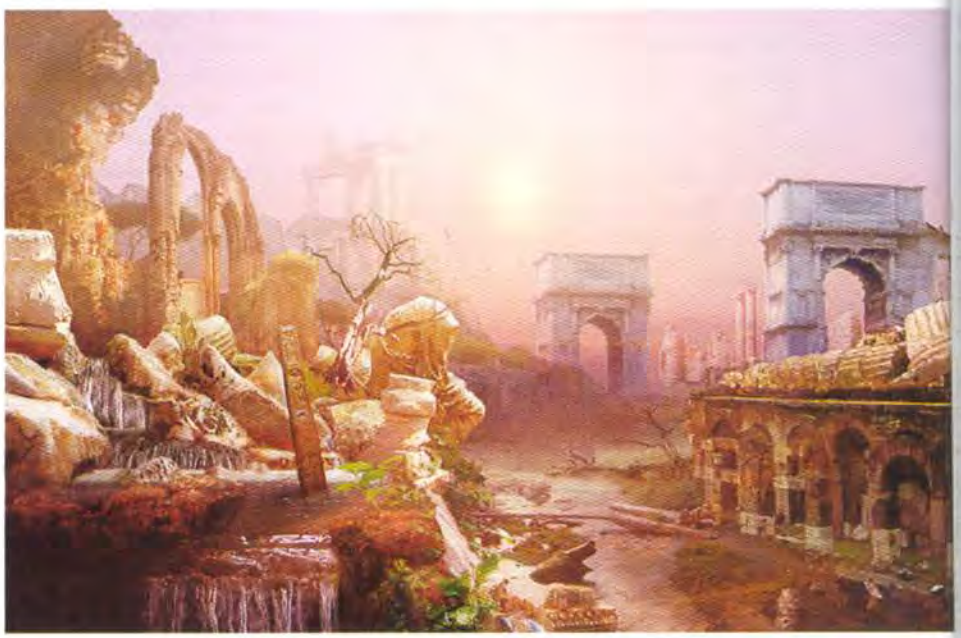
Si te cuesta identificar los valores en el escenario que tratas de pintar, entrecierra los ojos. Así suprimirás los detalles superfluos y podrás concentrar objetos y valores para poder compararlos sin que te distraigan los colores ni las texturas.

¡No ajustes la luz!

Al dibujar, y sobre todo si trabajas copiando del natural, debes aprender a encuadrar el escenario inmediatamente. No dejes que tu mirada permanezca mucho rato en un área concreta; de lo contrario, la retina se adaptará a los cambios de luz en esa zona y empezarás a plasmar toda la información nueva que recibas. De ese modo se crearán unas condiciones de iluminación diferentes en la imagen y tendrás que modificar la agrupación de valores que tenías preparada.

Estudios tonales

Tómate el tiempo que necesites para estudiar las variaciones de tono, ya sea partiendo de un dibujo detallado o de un borrador en el lienzo que luego vayas desarrollando sobre la marcha (ver pág. 23).



▲ TIERRA DE NADIE
La luz rojiza del sol tiñe todo lo que toca. El color de las sombras del primer plano es el del cielo, no el cálido tono del sol.

LA LUZ TIENE COLOR

La luz tiene color, y éste puede ser o bien muy sutil o bien fuerte y fácil de discernir. Ese color influirá en las zonas más iluminadas, que más información transmiten a la retina, ya que reflejan la luz pura. Cuanto más lejos esté el objeto, menos luz pura llegará a la retina y menos le afectarán las fuentes de luz secundarias. Como resultado, en los semitonos se verá el color del objeto con más intensidad, además de la diversidad de colores del resto de fuentes de luz.

Las sombras son el resultado de la interrupción del flujo de la luz debido a la presencia de un objeto opaco. En ese caso la luz no tendrá color y le afectarán en mayor medida las fuentes de luz secundarias. Piensa en la luz y en la sombra de un campo nevado. En las zonas iluminadas por la luz directa del sol, la nieve adquirirá un tono amarillento y cálido. En la sombra, donde no llega la luz principal, la nieve se verá de un tono azulado debido a la influencia del cielo. El cielo es una fuente de luz secundaria.

Y ahora, imagínate que hay también una persona que porta una antorcha con una llama de color verde. Los colores de las zonas iluminadas por la antorcha se acercarán a ese tono de verde, y parte de la nieve adquirirá una tonalidad verdosa; en definitiva, la nieve tendrá zonas azuladas, verdosas y amarillentas en función de dónde recaiga la luz.

LAS LUCES SON OPACAS, LAS SOMBRAS, TRANSPARENTES

Lo que trata de representar el artista es la luz que entra por la retina. Para lograrlo, lo mejor es reproducir la luz con colores más opacos, superponiendo colores puros en áreas determinadas una vez secas. Es la mejor forma de conseguir una luz brillante, pura y limpia. Las sombras, en cambio, deberán ser transparentes. Que parezca que se puede mirar a través, o perderse en ellas, pero sin distinguirlas claramente.

La acuarela transparente podría parecer una excepción a la regla, pero no lo es. Para el acuarelista, el blanco opaco del papel es la luz. Cuanto más color se dé a una zona de luz, menos luz pura habrá en esa zona. Concibe el papel como una fuente de luz y pinta con delicadeza sólo lo que la luz revela en los claros y semitonos.

De esta manera lograrás el mismo efecto que al usar colores opacos con óleo o acrílicos.

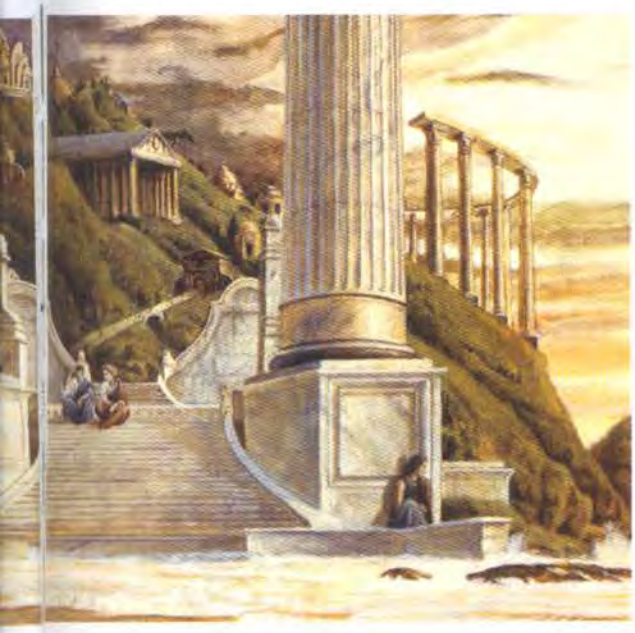
ILUMINACIÓN CLÁSICA

La iluminación clásica es la que se ha utilizado desde los tiempos de los antiguos maestros para mostrar el volumen de un objeto. Es la forma más descriptiva y versátil que existe para iluminar el modelo.

La ilusión de tridimensionalidad se consigue cuando la fuente de luz principal ilumina a los objetos en un ángulo de elevación de 45º y unos 30º a la izquierda o derecha, de modo que un tercio del objeto estará iluminado, un tercio en la sombra y el otro tercio será un semitono.

Practica con formas geométricas simples y verás que todo se puede representar con alguna de esas formas o una combinación de varias. Cuando tengas una idea clara de esas formas y combinaciones y hayas comprendido a fondo cómo se proyecta la luz en ellas, sabrás manipular los claroscuros.

▼ ILUMINADO DE FORMA CLÁSICA
Esta imagen estudia la distribución de las zonas de luz y las zonas de sombra en un objeto iluminado de manera clásica. Trata de recrear la iluminación en una obra propia, o ajusta la de este ejemplo sin que se pierda volumen ni tridimensionalidad.



PUNTOS ESENCIALES

- Cuanto más amplio sea el rango de valores, más dinámica será la obra. Al mismo tiempo, la imagen tendrá más intensidad y unidad si reduces el número de valores.
- Los valores, como los colores, están situados en un contexto determinado y reciben la influencia de los valores que tienen alrededor. Si quieres que una luz sea más tenue, trata de oscurecer los valores que la rodean. Recuerda que el valor de un elemento concreto puede no ser válido para otro.
- El valor es independiente de la intensidad. El principiante suele aplicar a las zonas intensas valores más claros de los que en realidad tiene. Los colores de las hojas en otoño son intensos, pero el valor de los rojos y los dorados será un semioscuro, aunque un semioscuro muy intenso.
- Los bordes definidos y nítidos de las zonas de luz de un cuadro y los bordes romos reforzarán la tridimensionalidad de la obra. Además, cuanto más contraste exista entre dos objetos o entre los bordes, más nítidos serán sus contornos. Una rama de árbol oscura que se ve a contraluz, con el cielo de fondo, tendrá un contorno muy nítido, mientras que las raíces que penetran en la hierba oscura se verán menos definidas.
- No descuides el equilibrio entre valores. A medida que avance la imagen, comprobarás que los valores que al principio eran válidos se deben aclarar u oscurecer.
- Una forma fácil de comprobar el equilibrio de la luz en una imagen es usar un cristal negro. Coge un espejito de mano y píntalo de negro. Cuando te mires, lo único que verás serán las concentraciones de luz, y podrás equilibrarlas fácilmente.
- Añadir color o efectos no compensa una aplicación pobre de los valores.

FUENTES DE LUZ

La dirección de la luz tiene una gran influencia en las imágenes. Utiliza las fotografías siguientes para practicar con distintas fuentes de luz y direcciones.

Iluminado por la izquierda: el objeto proyecta sombra y la textura se ve claramente.

Visto desde arriba: la superficie del objeto está dividida en zona de luz, tono medio y sombra.

Visto desde detrás: la forma del objeto se ve con nitidez y la sombra se proyecta hacia delante.

Iluminado desde arriba y por la derecha: el objeto pierde nitidez en la parte derecha.

TEORÍA DEL COLOR

Todos los colores tienen cuatro características: tono, valor, intensidad y temperatura.

El uso del color en la imagen es una elección personal, ya sea intuitiva, metódica o emocional. Sin embargo, es necesario comprender las cualidades y características de la luz y del color para poder crear los efectos deseados.

- El tono es el color en sí, rojo, verde o gris.
- El valor es lo claro u oscuro que sea el color. Es lo que se ve si hacemos una foto en blanco y negro del color.
- La intensidad es lo brillante u oscuro que sea el color.
- La temperatura es lo cálido o frío que sea el color.

Para trabajar con el color deberás tener en cuenta dos cosas. En primer lugar, recuerda que no estás coloreando un objeto, sino representando el efecto que tiene la luz en ese objeto. Piensa en lo distinto que se vería un jarrón azul si lo iluminaras con luz verde o con luz roja. La luz tiene las mismas cuatro características que el color: tono, valor, intensidad y temperatura. Al aplicar el color, debes mostrar el efecto de esas características de la luz, o el efecto de su ausencia, en los objetos que representes para que parezcan tridimensionales. Como las cualidades de la luz en los objetos que escojas cambiarán en función de la distancia que exista entre ese objeto y la fuente de luz (o en función de las fuentes de luz secundarias o la luz reflejada), deberás modular y ajustar las cuatro características constantemente.

En segundo lugar, las características y el aspecto de un color no son absolutas, sino que vienen determinadas por los colores que lo rodean. El color siempre depende del contexto: un rojo cálido o un blanco brillante en una paleta de colores no quedará igual junto a un amarillo cálido o un verde frío en la imagen.

No se puede cambiar ningún aspecto de un color sin que ello afecte a los otros tres, pues las cuatro características funcionan en conjunto.

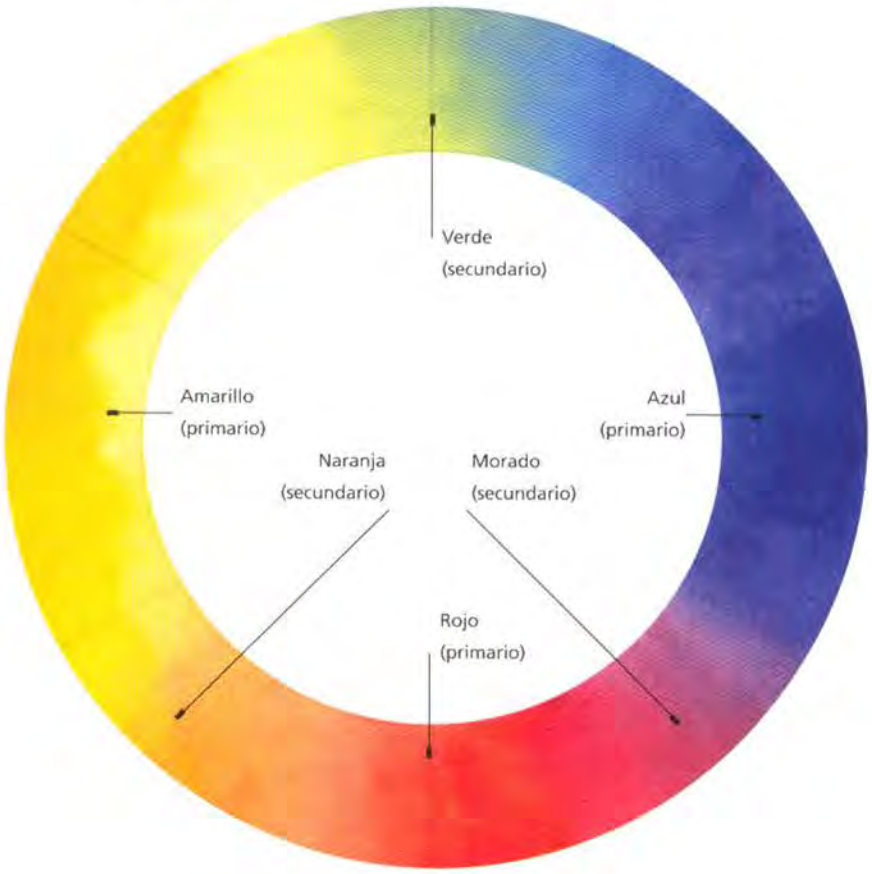
Comprender y captar los cambios constantes y sutiles que provocan la luz y los demás colores del lienzo no es tarea fácil, por eso numerosos artistas realizan un estudio del valor en un borrador para ir trabajando la relación entre valores y tal vez otra capa para definir las relaciones entre temperaturas antes de escoger los colores definitivos.

COLORES PRIMARIOS, SECUNDARIOS Y COLOR NEUTRO

Hay tres colores primarios, que son aquellos que no se pueden obtener mezclando los demás: rojo, azul y amarillo. Los colores secundarios se obtienen mezclando cualquiera de los primarios: por ejemplo, con el rojo y el amarillo se obtiene el naranja.

Los colores complementarios (opuestos) de cualquier color primario son otros dos primarios mezclados, y el complementario de cualquier secundario es el color primario que no esté contenido en el secundario. Por ejemplo, el color complementario del rojo es el azul y el amarillo, o el verde. El complementario del morado (mezcla de rojo y azul) es el amarillo.

▼ RUEDA DE COLOR
Los rojos, los amarillos y los azules son los colores primarios, aquellos que no se pueden obtener de la mezcla de otros pigmentos. Se pueden mezclar dos primarios para crear un color secundario, pero sólo darás con el color que buscas si observas y comprendes la naturaleza de ese color.



Puedes mezclar dos primarios en las proporciones que desees y obtener un buen resultado. Al añadir el tercer primario se crea un "color neutro". Por ejemplo, puedes mezclar un amarillo intenso y una pequeña cantidad de rojo para obtener un naranja amarillento. Pero si le añades azul se contrapondrá al naranja y le dará un tono apagado y neutro. Si se mezclan bien, los colores apagados ofrecen una amplia gama de variaciones y de tonos neutros, la base de cualquier buena pintura. De lo contrario, el lienzo tendrá un aspecto embarrado. Recuerda bien la regla: cuanto más equilibrados estén los colores primarios más te acercarás a obtener un gris apagado. Deja que uno o dos sean los dominantes y que el tercero marque el contrapunto.

ARMONÍA DEL COLOR Y CONTRASTE

Cuando los colores con una temperatura similar se mezclan se crea armonía, como si estuvieran iluminados por la misma fuente de luz, y los colores mezclados serán limpios y brillantes. Un morado rojizo o un naranja amarillento parece que se contrapongan, pero los dos contienen la misma cantidad de rojo cálido, lo que supone un punto de unión. Éste es un ejemplo de cómo se puede crear un color neutro a partir de un primario (rojo) dominante.

Un azul que parte de un blanco y se funde en negro en una transición cálida para volver al blanco al final frío del espectro.

Un rojo que parte de un blanco y se funde en negro en una transición cálida para volver al blanco al final frío del espectro.

Un amarillo que parte de un blanco y se funde en negro en una transición cálida para volver al blanco al final frío del espectro.

Un segundo amarillo, en tonos fríos, en una transición que revela la ausencia de un cambio de temperatura.

▼ TODOS A UNA

Del mismo modo que cambian los valores de un color, también cambian la temperatura, la intensidad y el matiz. Se puede pintar cada color en tonos fríos o cálidos, con cualquier valor y con cualquier intensidad. No creas que todos los azules son fríos y que todos los amarillos son cálidos: cualquier color puede ser cálido o frío. Compara las dos barras de amarillo. En la segunda, la temperatura ha desaparecido. Como resultado, mientras el amarillo cambia de valor, matiz e intensidad, no parece que la luz esté iluminando algunas zonas a una determinada temperatura: de este modo el objeto no tendrá tridimensionalidad y estará entre luces y sombras.

▼ TEMPERATURA

Si se mezclan colores de diferentes temperaturas se acabarán apagando. Este efecto se puede comprobar si se mezcla un color y su color complementario.

rojo cálido, verde frío

amarillo frío, azul cálido

rojo frío, azul cálido

amarillo cálido, azul frío

rojo cálido, azul frío

▼ ARMONÍA

La armonía y el contraste son fundamentales para recrear los colores de la naturaleza. Compara los colores poniéndolos uno al lado del otro para ver cómo cambian de aspecto.

naranja cálido, azul frío

rojo frío, azul frío

rojo cálido, verde cálido

amarillo cálido, violeta frío

amarillo cálido, rojo cálido

¿CÓMO ES DE OSCURO?

Tira de valores en B/N

¿Necesitas ayuda con los valores de tus colores? Crea tu propia tira de valores, que vaya del blanco al negro. Después, sujétala a una cierta distancia de los ojos, junto a la zona con la que lo quieras comparar, entórnalos y calcula aproximadamente el valor de la zona en cuestión.

Tira de valores

¡Los brillos no son blancos!

Asegúrate de que los brillos tengan suficiente color. Los brillos no son simples blancos: siempre contienen un poco de color. Es más, siempre son más intensos y brillantes cuando contienen un tono claro de un color complementario de la superficie iluminada, como el verde para unos brillos rojos.

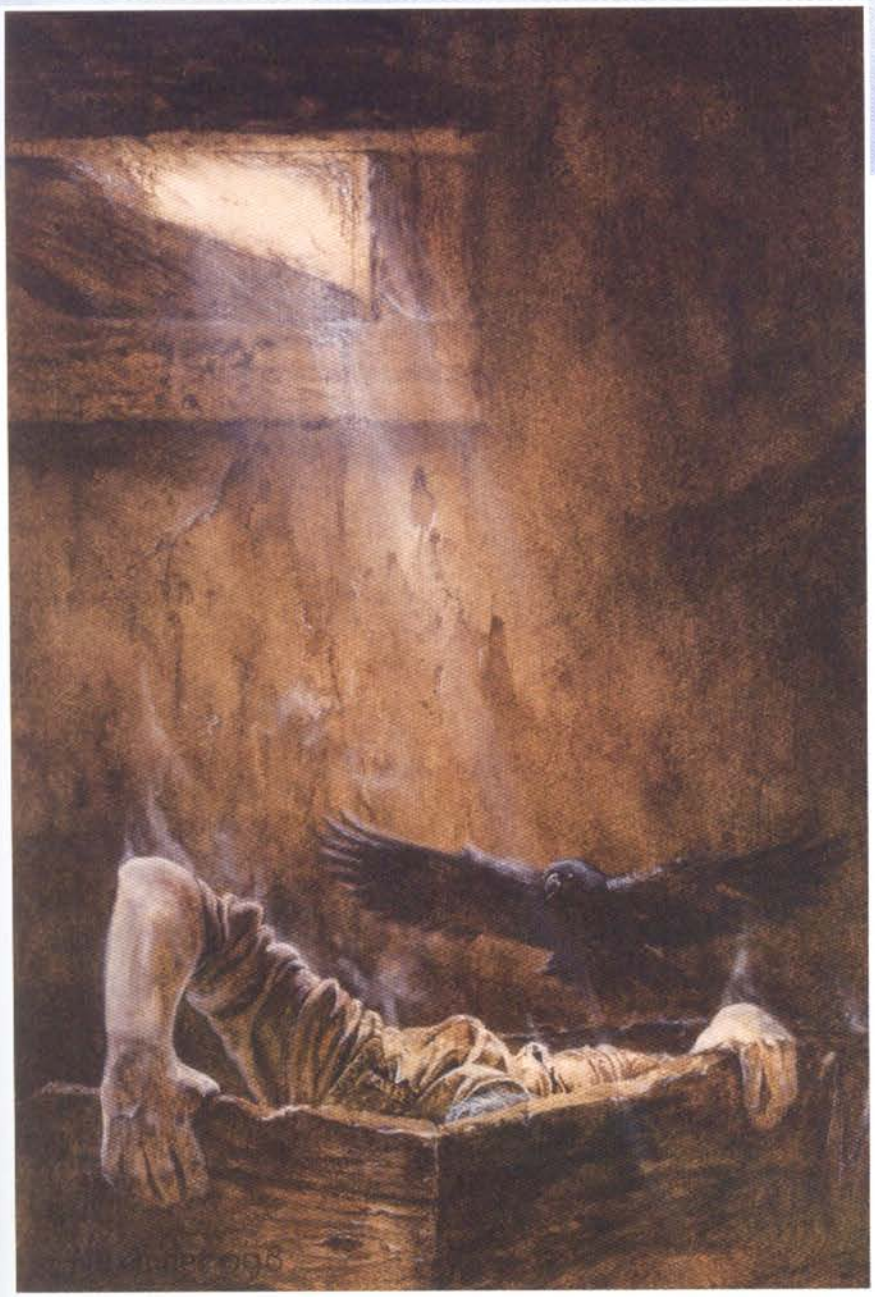
Brillos

¿Tu musa está de vacaciones?

¿No te decides por ningún color? Los colores transmiten un estado de ánimo. Cuando no sepas por dónde empezar, pregúntate qué estado anímico va a transmitir tu obra y probablemente des con la respuesta que estás buscando.

Estados de ánimo

▲ COLORES QUE ALEJAN O ACERCAN
No caigas en el error de pensar que todos los colores fríos se alejan y que todos los cálidos se acercan. Los colores intensos, saturados, muy vivos o muy oscuros tienden a acercarse, mientras que los colores que son menos intensos, menos saturados o con valores medios tienden a alejarse. La altiplanicie *(arriba) tiene un primer plano cálido y un fondo frío, mientras que* El plácido reposo *tiene un primer plano frío y un fondo cálido.*

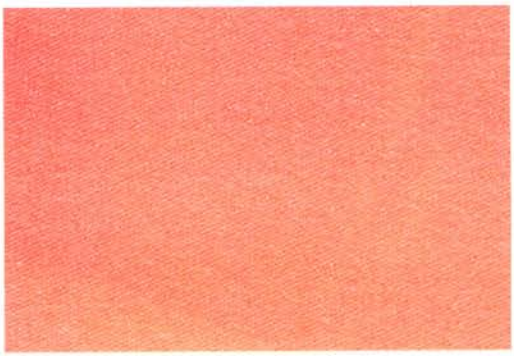


▲ APLICACIÓN DEL COLOR

Tres cosas determinan el aspecto final del color en tu pintura: los colores que mezcles, los colores que haya alrededor y la manera de aplicar los colores sobre el lienzo. Hay tres métodos básicos para pintar, y los tres se han empleado en el cuadro de arriba.

▲ COLOR ROTO

Son capas gruesas de pintura aplicadas sobre una capa de un color diferente, como si se estuviera aplicando un parche o tuviera un aspecto roto. La capa inferior se puede entrever y el resultado ofrecerá dos o más colores diferentes que se entremezclan en los ojos del espectador. Estos colores son más brillantes que si se hubieran mezclado sobre la paleta o el lienzo. En este ejemplo (izquierda), el color roto se usa para crear una textura de pared de madera.



▲ VELAR

Una veladura es una capa de color tan suave y tan fina que casi es transparente. La luz atraviesa los colores inferiores, que se siguen viendo pero con un efecto velado, como si se estuviera mirando por un filtro. Los colores que emplees y el orden en que los apliques determinarán el color final. Las veladuras sirven para añadir profundidad y luminosidad a las sombras oscuras. La luz atraviesa las veladuras y rebota en el papel blanco o en el lienzo, aumentando la luminosidad de los colores sin aclarar los valores. En esta pintura (arriba a la izquierda) se han añadido veladuras en el rayo de luz que atraviesa la pared e ilumina la figura humana y en las sombras, lo que les confiere profundidad.

▶ COLOR OPACO

Los colores opacos son aquellos que se aplican en las capas más gruesas. La luz no puede atravesarlas sino que rebota en ellas. La pintura opaca suele tener o bien un aspecto uniforme, o bien sutil y variado si se aplica un alla prima. *En la imagen superior, el artista ha usado pintura opaca para los brillos de la mano y de la espalda.*

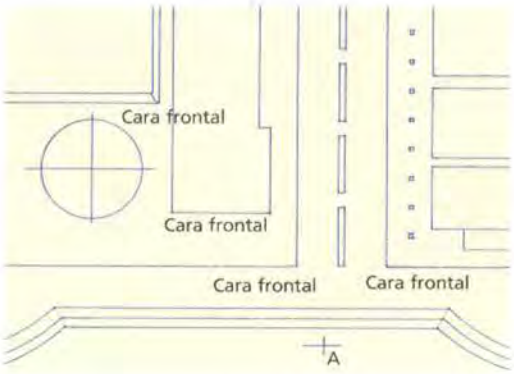
LAS BASES DE LA PERSPECTIVA

Cuanto más lejos están los objetos, más pequeños parecen. La perspectiva lineal no es más que una herramienta que te permitirá dar sensación de profundidad a tus dibujos y mostrar objetos solapados, alejados o convergentes de manera ordenada y comprensible.

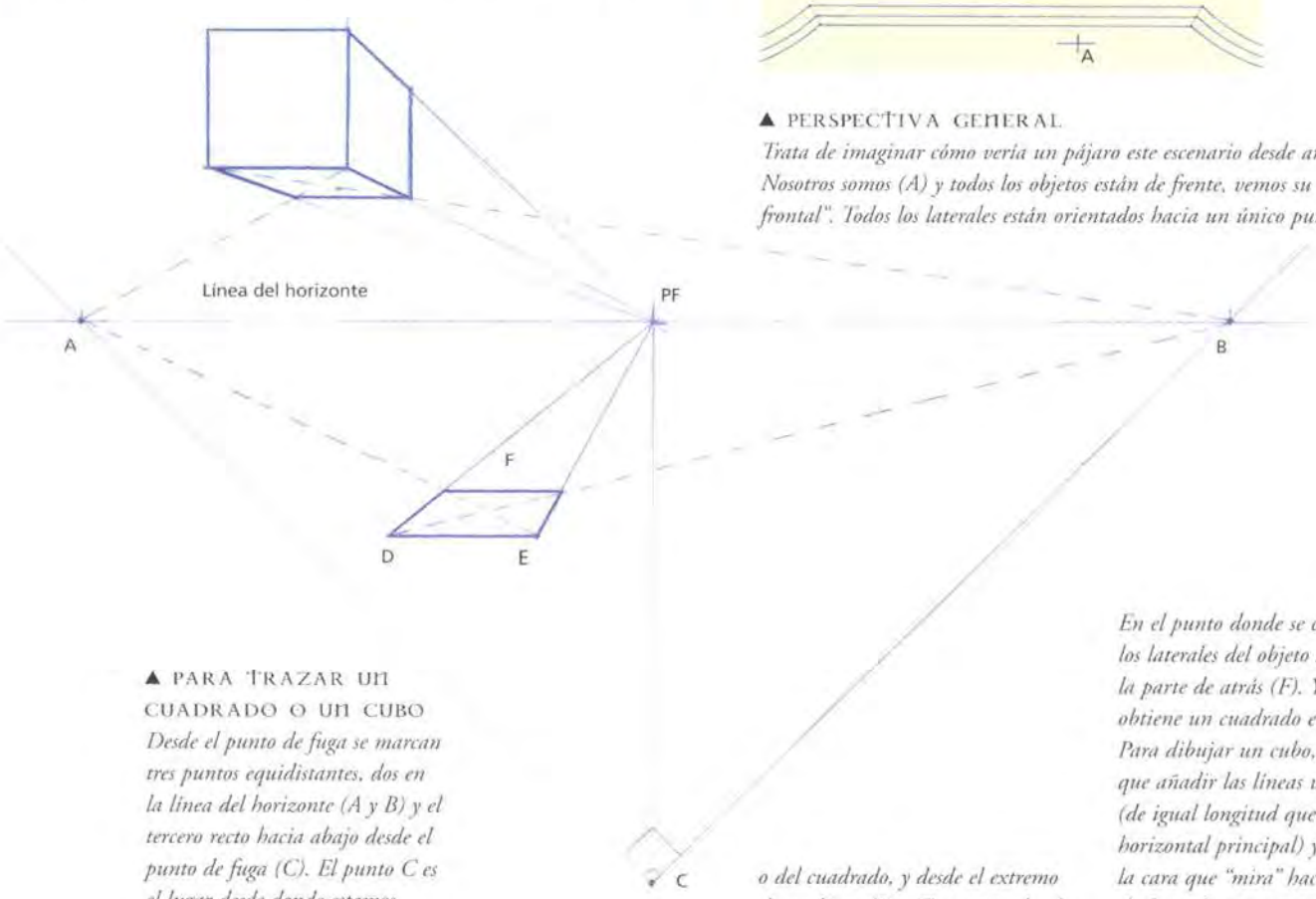
La perspectiva se basa en una serie de reglas, y como siempre, hay que aprendérselas y entenderlas bien para poder saltárselas con conocimiento de causa cuando sea necesario. Cuando te hayas familiarizado con la perspectiva te darás cuenta de que sólo necesitas unas guías bien calculadas; el resto te saldrá bien "a ojo". Pero eso sólo ocurrirá si te aprendes las reglas lo bastante bien como para interiorizarlas.

La perspectiva se construye a base de rectángulos y de ángulos rectos. En todos los ejemplos se sobreentiende que las estructuras corresponden a ángulos de 90 grados o bien que están dentro de cajas imaginarias.

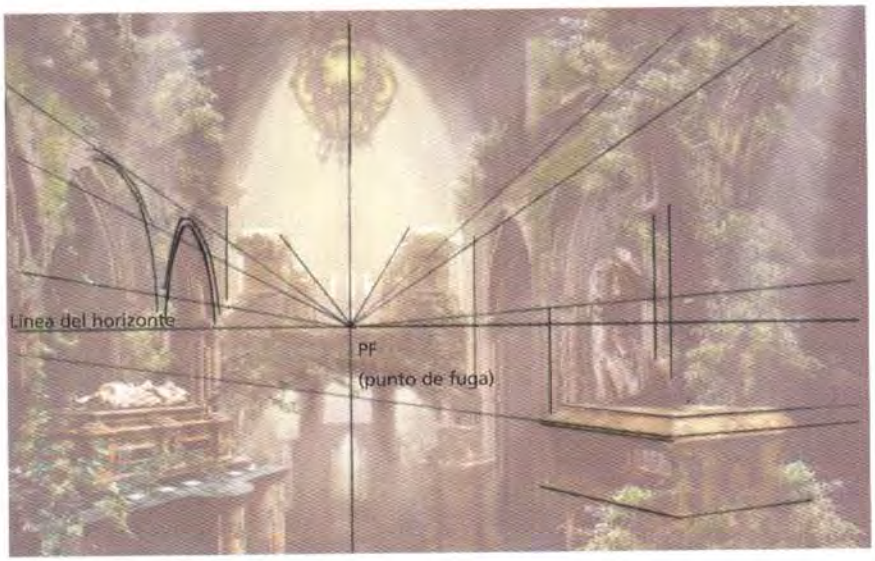
PERSPECTIVA DE UN PUNTO



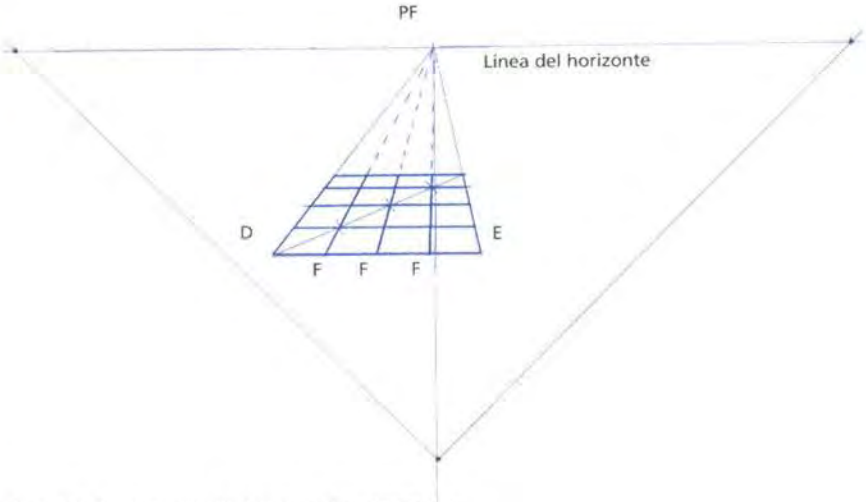
▲ PERSPECTIVA GENERAL
Trata de imaginar cómo vería un pájaro este escenario desde arriba. Nosotros somos (A) y todos los objetos están de frente, vemos su "cara frontal". Todos los laterales están orientados hacia un único punto.



▲ PARA TRAZAR UN CUADRADO O UN CUBO
Desde el punto de fuga se marcan tres puntos equidistantes, dos en la línea del horizonte (A y B) y el tercero recto hacia abajo desde el punto de fuga (C). El punto C es el lugar desde donde estamos mirando, y el triángulo ABC representa el ángulo de visión, la zona que vemos sin distorsión. Se dibuja el lado principal del cubo o del cuadrado, y desde el extremo de esa línea (D y E) se extienden los lados hasta el punto de fuga. Desde cada punta, se traza una línea hacia el punto opuesto (A o B) en la línea del horizonte. En el punto donde se cruzan con los laterales del objeto se dibuja la parte de atrás (F). Y de ahí se obtiene un cuadrado en perspectiva. Para dibujar un cubo, sólo hay que añadir las líneas verticales (de igual longitud que la línea horizontal principal) y trazar la cara que "mira" hacia el punto de fuga; de esta manera, el cubo estará dotado de profundidad. Si lo que quieres es un rectángulo, basta con colocar la parte de atrás en el punto que prefieras.



▲ DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA
Un escenario tal y como lo ve el dibujante. Las paredes y los arcos convergen en un único punto. No todos los elementos tienen que estar en una perspectiva de un solo punto. La estructura de la arista inferior derecha está en una perspectiva de dos puntos, pero los puntos de fuga están en la misma línea del horizonte, y por eso todo encaja. Recuerda que las líneas verticales no se pueden torcer, o los edificios te saldrán inclinados.



▲ HACER DE UN PLANO UNA REJILLA
Crea un triángulo como el de la página anterior y dibuja un plano base. A lo largo del lado principal marca las unidades que necesites (F) y extiéndelas hasta el punto de fuga. Después traza una línea desde una de las aristas delanteras a la arista opuesta. Los puntos en los que se cruzan las líneas F son los puntos de división horizontal.

VOCABULARIO ELEMENTAL

Horizonte o línea de visión
Es una línea que representa la altura desde la que se observa un escenario u objeto. En el exterior, será el horizonte verdadero; en interiores, será la línea horizontal que represente la altura de la visión. La única excepción es contemplar una escena desde un punto mucho más elevado, como por ejemplo un mirador, en cuyo caso se podría vislumbrar la curva de la Tierra.

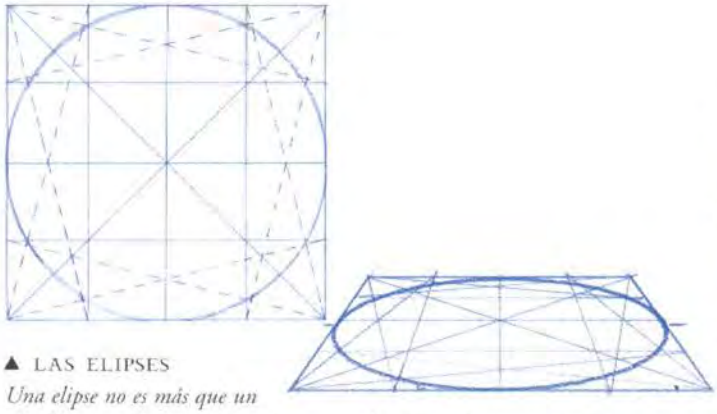
Punto de fuga (PF)
Es un punto en la línea del horizonte en el que parece que convergen todas las líneas paralelas de un objeto. Puede haber un solo punto de fuga o varios. No son puntos fijos, sino que vienen determinados por el objeto que se observa o el lugar desde donde se observa.

Perspectiva de un punto
Es la perspectiva que se obtiene cuando observamos objetos situados en planos paralelos. Sólo hay un punto de fuga, y por eso se llama "de un punto". Piensa en cómo las carreteras, las hileras de postes de electricidad y las vallas parecen juntarse en un punto a lo lejos.

Perspectiva de dos puntos
Tiene lugar cuando observamos un objeto que está en ángulo respecto de nuestra posición. Uno de los bordes o aristas estará más cerca, y ése es el llamado lado principal. Ambos lados de la estructura se van alejando del lado principal, y cada uno tiene su punto de fuga. Por eso se habla de perspectiva de dos puntos.

Perspectiva de tres puntos
Es muy similar a la de dos, pero tiene un tercer punto de fuga que puede estar situado por encima o por debajo de la línea del horizonte en la que las verticales convergen. La perspectiva de tres puntos se suele utilizar para paisajes de edificios o panorámicas muy amplias.

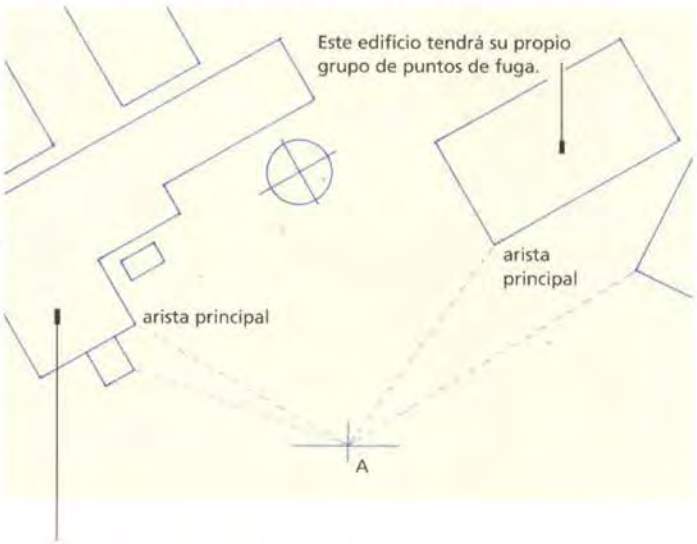
Trazo de fuga
Es un punto que se encuentra justo encima del punto de fuga. Se emplea para determinar los ángulos correctos en objetos con pendiente, como un tejado, y también para determinar cómo salvar las distancias entre una hilera de objetos uniformes a medida que se van alejando, como por ejemplo una hilera de postes telefónicos.



▲ LAS ELIPSES

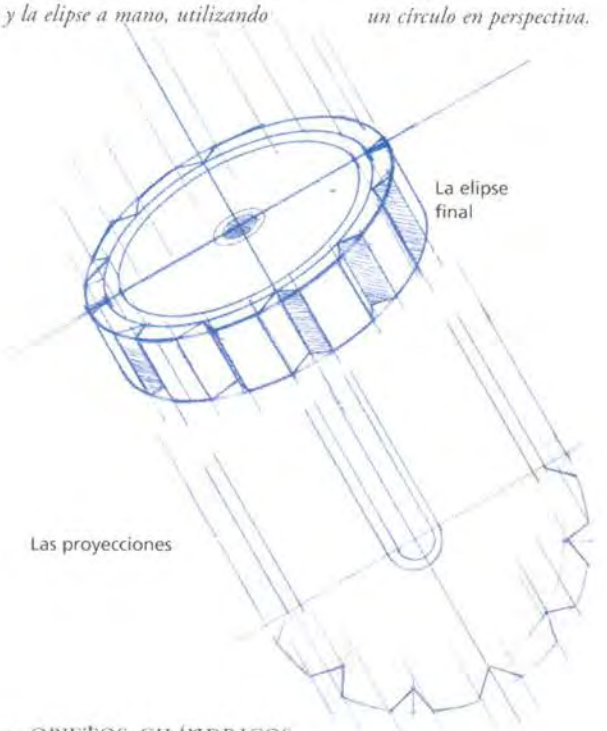
Una elipse no es más que un círculo en perspectiva. Como a menudo tendrás que dibujar las elipses a mano alzada, es preferible que uses algunas guías.
El cuadrado plano muestra los puntos en los que el círculo y el cuadrado se tocan. Sólo hay que dibujar el cuadrado en perspectiva y la elipse a mano, utilizando los puntos de contacto como referencia. Ten en cuenta que la parte más ancha de la elipse no será el centro matemático de la figura sino otro punto situado ligeramente por delante de éste, porque no estamos mirando una elipse plana sino un círculo en perspectiva.

PERSPECTIVA DE DOS PUNTOS



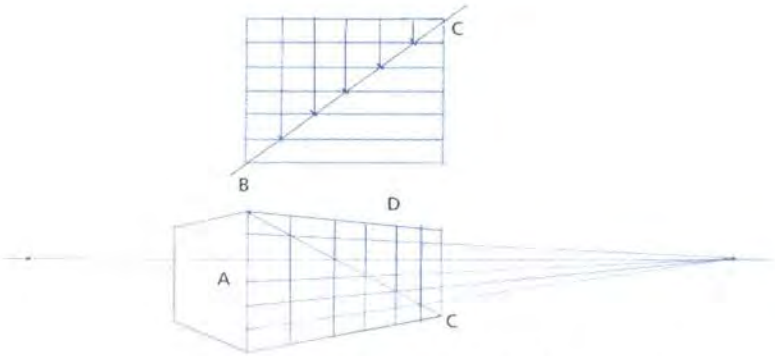
▲ PERSPECTIVA GENERAL

Imagínate otra vez el escenario desde el punto de vista de un pájaro. Cualquier objeto que esté en ángulo respecto de tu posición (A) estará en perspectiva de dos puntos. Los objetos paralelos, como las estructuras de la izquierda, comparten el mismo grupo de puntos de fuga. Cada una de las otras estructuras tendrá su propio grupo de puntos de fuga porque cada una de ellas está en un ángulo distinto. La arista principal es la que más cerca está del observador.



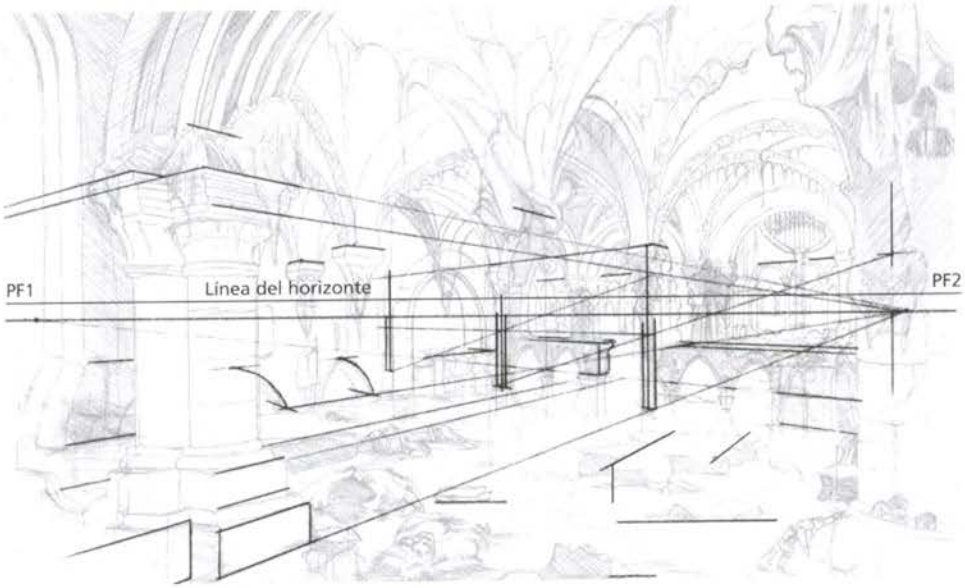
▲ OBJETOS CILÍNDRICOS EN PERSPECTIVA

¿Cómo se colocan los detalles en una elipse? Muy fácil. Con un compás de dibujo técnico, dibuja medio círculo, o traza en azul el mismo ancho que la elipse con el mismo eje (ángulo). Añade los detalles de tu borrador. Pueden ser simétricos, como en la imagen, o pueden no serlo. Si los detalles no son simétricos, tendrás que dibujar todo el esquema y todos los detalles. A continuación extiende las líneas del croquis a la elipse y decide el emplazamiento de los detalles.



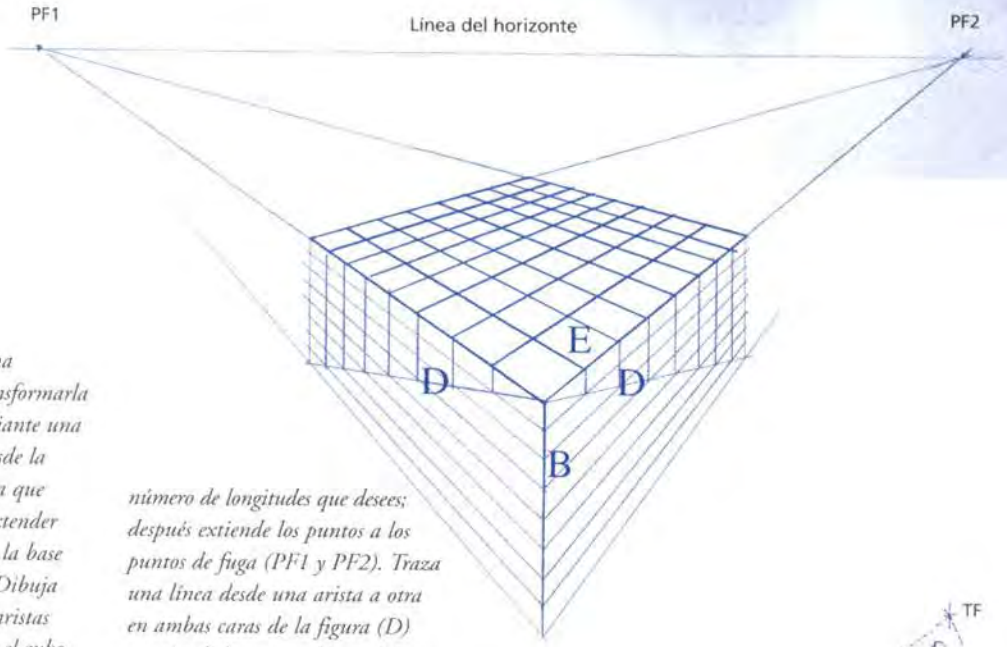
▲ DIVIDIR UN PLANO EN UNIDADES IGUALES

Del mismo modo que en la perspectiva de un punto, puedes dividir una estructura en unidades equivalentes a lo largo de la cara vertical principal (A) y trazar una línea hasta el punto de fuga. La diagonal que va de arista a arista en la cara frontal se cruzará con esas líneas e indicará dónde hay que colocar las líneas verticales (D).



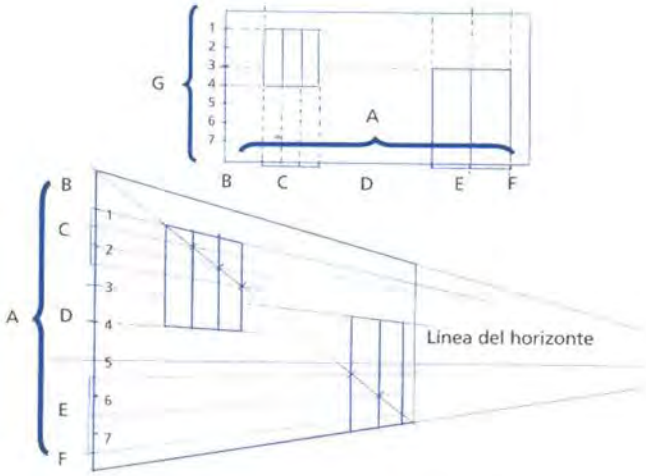
◀ DE LA TEORIA A LA PRACTICA
En este interior las estructuras son paralelas entre sí. Dibuja la línea del horizonte donde quieras y a continuación los elementos clave a mano alzada. Extiende las líneas de los elementos al horizonte para encontrar los puntos de fuga y, desde allí, construye la estancia. Fíjate en que la altura de los pilares, los arcos y las estructuras colgantes son constantes porque una está en primer plano y su altura se proyecta hacia el punto de fuga para determinar la altura de las otras. Es posible que el punto de fuga esté fuera del papel. Deberás colocar tu dibujo sobre un tablero o una mesa de dibujo para poder extender la línea del horizonte varios centímetros si es necesario.

▼ EL RESULTADO FINAL
Lo que en un principio parecía sumamente complejo se ha simplificado gracias a la perspectiva. Incluso los escombros del suelo parecen fáciles de colocar una vez establecidos los puntos de fuga.



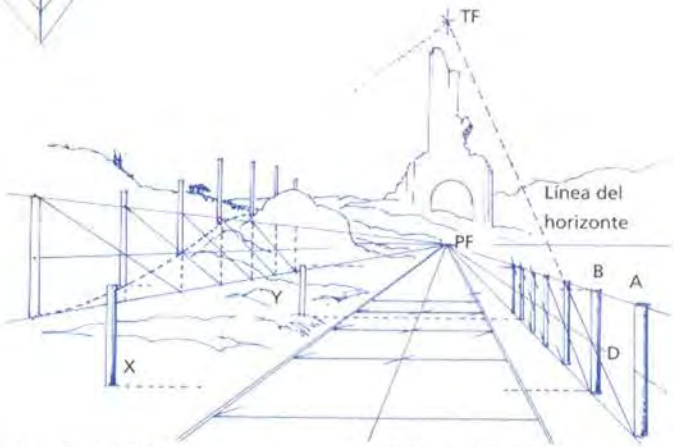
▶ LA REJILLA EN PERSPECTIVA DE DOS PUNTOS

Si vas a dibujar una forma cuadrada tendrás que transformarla en cubo o rectángulo mediante una línea vertical que vaya desde la arista principal a la altura que convenga (B), y después extender cada uno de los puntos de la base hacia los puntos de fuga. Dibuja líneas verticales desde las aristas posteriores para completar el cubo. Divide la vertical frontal en todas las unidades que quieras (B). Si la forma ya es un cubo, sólo tendrás que dividir la arista central en el número de longitudes que desees; después extiende los puntos a los puntos de fuga (PF1 y PF2). Traza una línea desde una arista a otra en ambas caras de la figura (D) y extiende los puntos hasta el lugar donde las líneas cruzan la cara superior en vertical (E). Por último, extiende los puntos al punto de fuga opuesto para crear una rejilla.



▲ TRAZAR DIVISIONES DESIGUALES

¿Qué hacer si no puedes dividir la figura en partes iguales? Sólo hay que alargar o reducir la imagen plana original hasta que la longitud tenga la misma altura que en perspectiva (A). Mide las divisiones de la figura (B, C, D, E y F) y marca los puntos en la cara principal de la figura en perspectiva (A) empezando por arriba o por abajo. Extiende las marcas hasta el punto de fuga. De nuevo, traza una diagonal de arista a arista (deberás empezar en la de arriba si has señalado B-F empezando por la base de A) para determinar los emplazamientos verticales. Para determinar la altura de las distintas áreas, divide la vertical de la imagen (G) en unidades de longitud, señala las que quieras trasladar al borde del rectángulo en perspectiva y extiéndelas hasta los puntos de fuga.



▲ DISMINUCIÓN

La disminución es el espaciado regular entre objetos en fila, como por ejemplo postes telefónicos.

Funciona de la misma manera que la perspectiva de uno o dos puntos, en horizontal o vertical. Tendrás que determinar la altura de los objetos y después los intervalos en los que están emplazados.

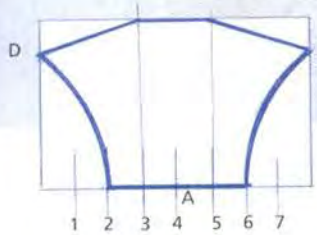
La altura (o el ancho) se decide extendiendo una línea desde la parte de arriba y la de abajo (o los lados) del objeto hasta el punto de fuga. Así podrás saber a qué altura tienes que dibujar cualquier objeto situado entre la línea del horizonte y tu posición. A partir de ahí, puedes deslizar las figuras en horizontal y estarán en perspectiva, como los postes X e Y. Esta técnica también permite definir la altura y el emplazamiento de los personajes en un dibujo.

El espaciado uniforme se puede establecer de dos maneras:

1. *Dibuja los dos primeros objetos a ojo, por ejemplo los postes A y B. Encuentra el punto medio del poste A y traza una línea desde ese punto hasta el punto de fuga (PF). Ahora, dibuja una diagonal (D) desde el borde inferior de A que pase por el punto medio de B. El lugar donde debes colocar el siguiente poste es el punto de intersección de D con la línea de altura.*

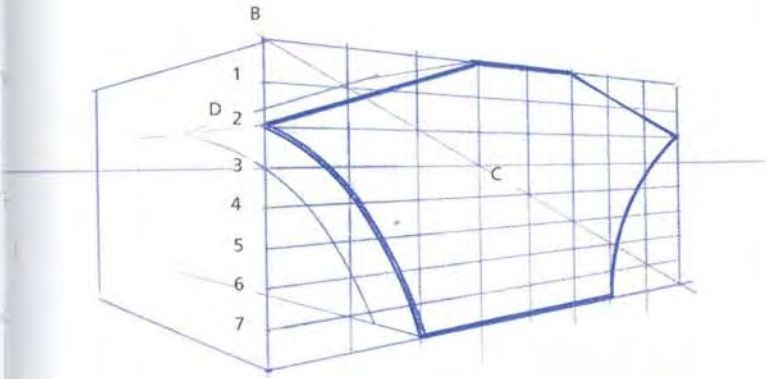
2. *Si lo prefieres, puedes extender la línea D hasta que llegue a un punto situado justo por encima o por debajo del punto de fuga, llamado "trazo de fuga" (el sistema es el mismo para la perspectiva de dos puntos). Cada una de las diagonales que pase por el punto medio del poste siguiente irá a parar al trazo de fuga.*

También puedes deslizar los objetos en un plano vertical una vez determinada su altura, como los postes que recorren la colina, que quedarán espaciados a intervalos uniformes.



▲▼ FORMAS INSÓLITAS EN PERSPECTIVA

Un rectángulo puede contener cualquier forma. Dibuja una caja y dentro la figura que quieras proyectar. Divide la forma en partes iguales que correspondan a los puntos de referencia del objeto (A). Divide la cara principal del rectángulo en perspectiva en el mismo número de unidades (B) y une los puntos con el punto de fuga. Traza la diagonal para encontrar los puntos de referencia verticales (C). Ahora ya tienes las coordenadas necesarias para reproducir la forma en perspectiva. Si necesitas coordenadas para la altura de la figura, como el borde exterior en (D), divide la base del rectángulo en perspectiva en las mismas unidades de longitud y une las marcas (D) con el punto de fuga.



PERSPECTIVA DE TRES PUNTOS

▼ RASCACIELOS

Funciona exactamente igual que la de dos, salvo que se le añade un tercer punto de fuga situado por encima o por debajo de la línea del horizonte. Es recomendable que todas las estructuras que vayas a dibujar compartan los mismos tres puntos de fuga aunque luego disperses los puntos, porque de lo contrario podría quedarte un escenario distorsionado, forzado y poco creíble.

▼ CANALES

Con la perspectiva de tres puntos el dibujante transmite la sensación de estar mirando desde muy arriba la inmensidad de la ciudad; no obstante, los huecos entre los edificios captan la mirada y aportan ritmo y fluidez.

UTENSILIOS DE LA PROFESIÓN

Hay unas cuantas herramientas necesarias para dibujar en perspectiva. Si aprendes a utilizarlas, te ahorrarán horas de frustración. Y si las cuidas bien, te durarán toda la vida.

La regla T – regla metálica larga con un saliente en forma de T en un extremo.
La escuadra – regla triangular. Las más comunes son las de 45° y 90° o bien las de 30°, 60° y 90°.
La regla curva – plantillas curvas.
El compás artístico/de dibujo técnico – para trazar círculos.

DETALLES ARQUITECTÓNICOS

Si has decidido dibujar paisajes de fantasía o de ciencia ficción, en algún momento te verás en la tesitura de tener que dibujar edificios. Si te inclinas por la fantasía, deberás tomar como modelo monumentos históricos, y si optas por la ciencia ficción, tendrás que basarte en edificios de estilo futurista y tecnología de última generación.

Aprende a observar y a reconocer todas las formas y estilos arquitectónicos; saca fotos cuando viajes y pide a tus amigos copias de las suyas. Analiza los cuadros de los maestros clásicos y céntrate en las formas grandes y amplias de los edificios, sin dejar de lado los detalles. A menudo, la diferencia entre una imagen pobre y una más profesional reside en el tratamiento de los detalles, como los alféizares, las estatuas, las texturas de la piedra o teja y todos los demás elementos que distinguen los diferentes estilos arquitectónicos.

Todos los arcos parten de un punto fijo; los cortes de la piedra apuntan a ese punto fijo.

Líneas limpias, formas amplias, detalles que se insinúan y un fuerte sentido de masa en un paisaje futurista muy interesante.

El estudio minucioso de las figuras arquitectónicas te permitirá, en primer lugar, personalizar tus dibujos con los detalles que quieras y plasmarlos de forma convincente. En segundo lugar, como son siempre los detalles los que diferencian un estilo de otro, podrás comprender qué elementos distinguen el estilo Tudor del Barroco o del Gótico. Por último, cuando ya domines una amplia gama de detalles, sabrás lo suficiente acerca de los estilos arquitectónicos para inventar con una cierta confianza estructuras propias o para mezclar estilos con corrección.

Los detalles arquitectónicos de épocas pasadas se combinan con elementos modernos para crear una callejuela atemporal.

◀ UNA CALLE

La acuarela y las líneas de tinta trazan el dibujo de una calle con edificios deteriorados por el paso del tiempo, con carácter y con historia. Las sombras, muy definidas, confieren a los edificios una sensación de solidez y de fuerza, y se percibe que llevan siglos en pie.

Arcos de medio punto. Alternar la luz y la sombra incrementa la sensación de distancia.

Los arcos góticos siempre terminan en punta. Utiliza sombras para definir esas formas tan marcadas propias del estilo.

En estas páginas presentaremos distintos ejemplos de detalles arquitectónicos. No se pueden entender como una galería, sino más bien como una amplia introducción que te ayudará a despertar tu imaginación y a inventar tus propios diseños. Recuerda que si los edificios que dibujas resultan convincentes, podrás crear figuras irreales que parezcan creíbles.

Las leyes de la física te dirán que es imposible construir una catedral gótica voladora o un rascacielos kilométrico. Pero la fantasía no conoce esas restricciones. Como dibujante, puedes basarte en un referente visual conocido para convencer al espectador de que tu visión es válida y para que crean que podría ser real. Si reconocen la catedral o el rascacielos como algo parecido a otros edificios que hayan visto en su vida, el referente estará asentado y podrás crear catedrales de miles de metros de altura en todo su esplendor, pues todos creerán lo que les cuentes sobre ellas.

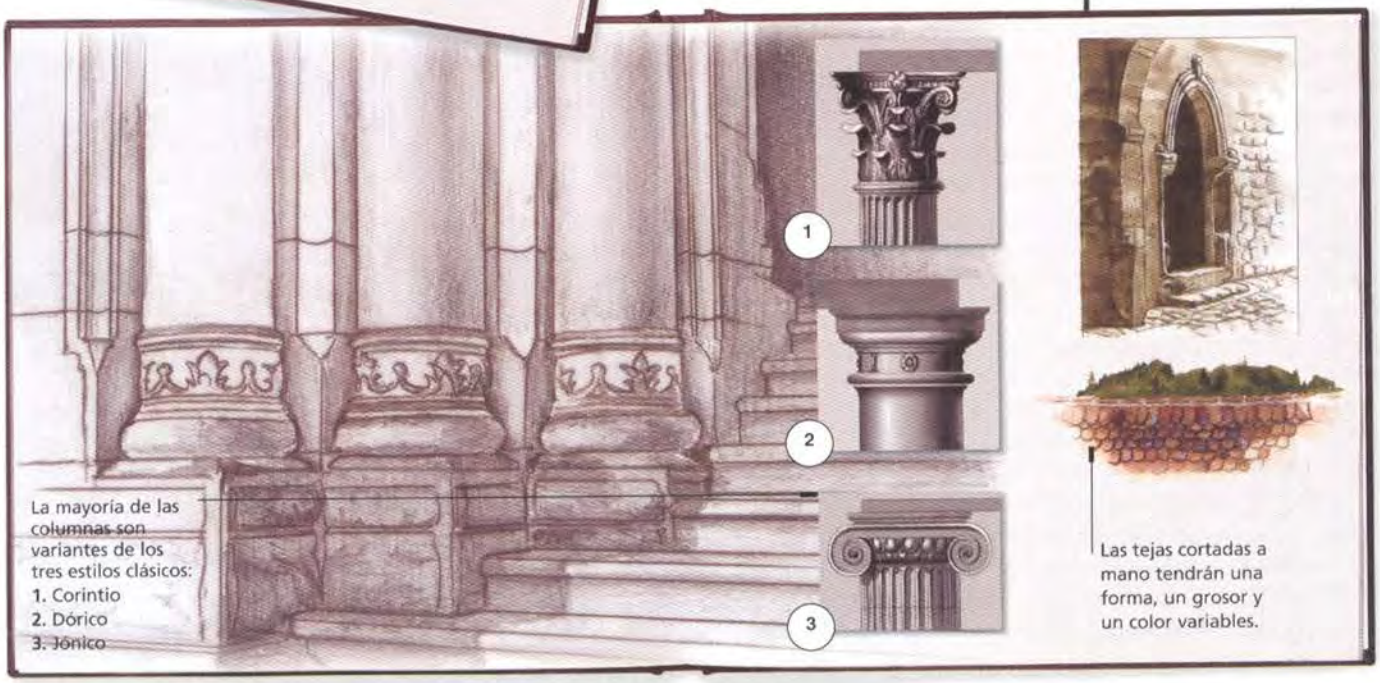
◀ UNA ESTRUCTURA SÓLIDA

Los edificios deben transmitir una sensación de solidez y estructura. El juego de luces y sombras describe las formas y otorga consistencia, ya sean líneas nítidas en un edificio nuevo o los bordes gastados de las ruinas antiguas.

▼ UN TOQUE PERSONAL

Las escaleras, las puertas, los tejados y las columnas se pueden inspirar en una amplia gama de diseños, lo que te permitirá dar a tu dibujo el aspecto que quieras.

Las puertas pueden incorporar detalles de lo más interesantes, como ésta, que tiene un hueco para colocar alguna estatuilla o figura.



La mayoría de las columnas son variantes de los tres estilos clásicos:
1. Corintio
2. Dórico
3. Jónico

Las tejas cortadas a mano tendrán una forma, un grosor y un color variables.

DISTANCIA, PROFUNDIDAD Y ESCALA

La distancia, la profundidad y la escala sirven para crear el efecto de la tridimensionalidad en una superficie de dos dimensiones. Utiliza todas las herramientas que tengas para convencer al espectador de que los objetos que has dibujado existen en el espacio.

Para conseguir profundidad hay que observar detenidamente y comprender en profundidad el uso del color, el valor y el contraste, dominar la perspectiva y, ante todo, saber cómo influye la luz en las formas que vemos. Una de las soluciones más frecuentes para crear profundidad en una imagen es superponer distintas formas y líneas de perspectiva con tamaños variables (formas que se alejan, como filas de árboles o de edificios).

Sin embargo, estas soluciones no bastan por sí solas. Si haces fotocopias para reproducir una parte de tu dibujo y colocas las imágenes una detrás de otra, verás las imágenes superpuestas. Estarán "en fila", pero comprobarás que la profundidad es insuficiente.

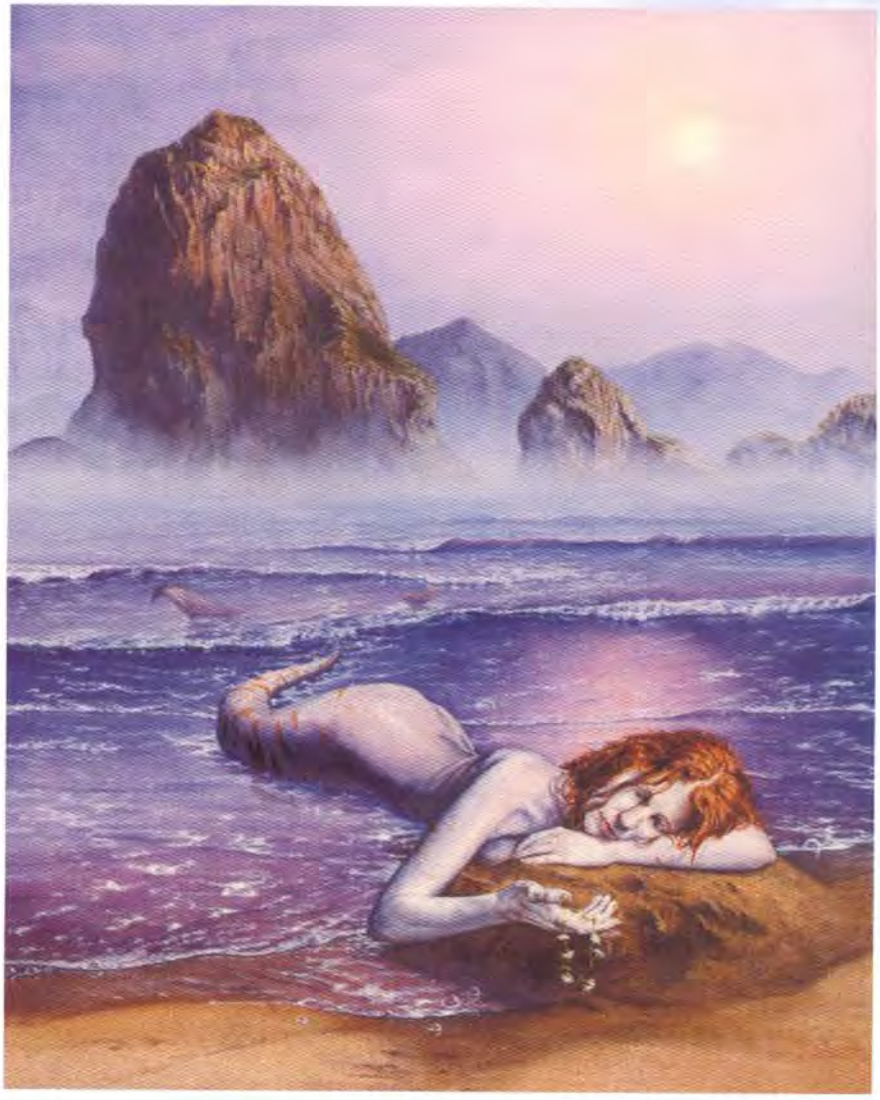
PERSPECTIVA ATMOSFÉRICA

La luz y el aire pueden proporcionar una sensación de profundidad creíble. Se le llama perspectiva atmosférica. El juego de la luz que atraviesa el espacio situado entre nosotros y el objeto que dibujamos es lo que más influye en lo que vamos a ver y lo que no. Los objetos distantes contrastan menos, los colores son más tenues e incorporan menos detalles y texturas, y cambiarán en función de la atmósfera que los envuelva. A menudo, en una escena exterior, la distancia es el horizonte, y por tanto el color del aire será azul claro o medio; lo mismo ocurre con los tonos amarillos de una puesta de sol, con los rojos y verdes de un planeta alienígena o con cualquier otro escenario (la falta de atenuación debida a la atmósfera confiere un toque adecuado a las escenas ambientadas en el espacio o en un mundo sin atmósfera).

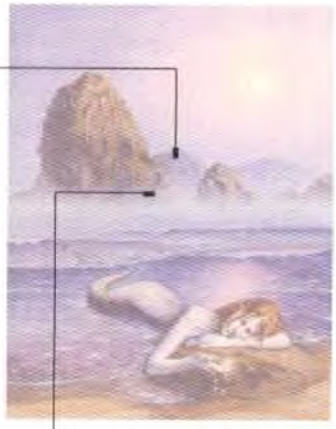
Recuerda que lo primero que se pierde son los brillos y zonas de luz en los objetos a medida que se van alejando, y después las sombras, a menos que se pretenda sugerir la forma con tonos medios. Las partes más finas de las estructuras (como las ramas de los árboles) serán más difíciles de discernir que las partes gruesas, como por ejemplo el tronco.

Ten en cuenta que cuanto más lejos está un objeto, más borrosos se ven los bordes. Por eso, si marcas claramente los bordes de un objeto para poderlo identificar, la forma se irá disipando en aquellas zonas que estén más alejadas.

Para entenderlo piensa en una persona que se aleja caminando por un campo. Lo primero que dejaremos de ver serán los rasgos que nos permiten reconocer a esa persona, y se convertirá en una masa que camina en dirección opuesta a nosotros. Poco después, la cabeza, los brazos y las piernas se distinguirán cada vez menos, hasta que al final la persona se verá sólo como una masa informe en movimiento por el campo.



Cuanto más lejos están las montañas, más adoptan los colores del cielo y se convierten en masas sin detalles.



Lo primero que se deja de apreciar son los claros, y después los oscuros. La atmósfera húmeda y pesada junto al horizonte oscurece la parte inferior de las montañas.

EFECTOS DEBIDOS A LOS CAMBIOS ATMOSFÉRICOS

Si abres cualquier libro de historia y miras los paisajes de pintores holandeses, franceses o italianos, verás enseguida que los cuadros holandeses son más fríos, con gamas de azul y una luz más tenue, pero con siluetas definidas a lo lejos. En cambio, en las obras de los pintores franceses o italianos, la luz es más cálida y los colores más ricos, pero no se ve tanto detalle en los fondos. Una imagen de los trópicos será más cálida y con una luz más intensa, pero se percibirá la humedad del ambiente, y eso conferirá suavidad a la escena, como un tamizado general.

La temperatura, la altitud, la hora y la humedad afectan a lo que vemos, constituyen un filtro natural. En primer lugar, las partículas de agua presentes en la atmósfera tienen un gran efecto en lo que percibimos. Cuanta menos humedad, menos efecto. Se suele decir que el aire de montaña es fresco y limpio, y lo es porque el aire es más pesado en las altitudes más bajas.

Todo esto te dará pistas a la hora de pintar objetos que tengan que parecer alejados. Pero ¿cómo afecta el ambiente a los elementos del primer plano?

La respuesta es que afecta de la misma manera, pero en menor grado. A decir verdad, la mejor manera de darle un aspecto redondeado a un tronco que está en primer plano y de que se integre en la composición –como las colinas situadas a lo lejos– es introducir un matiz de color en el aire, allá donde los árboles describen curvas que se traducen en tonos medios.

La luz y el aire son los elementos más poderosos y dominantes de una ilustración. Rodean todos los elementos, los envuelven, y todo lo que vemos, lo vemos a través de ellos. El color del fondo no es arbitrario; es un filtro a través del cual vemos el escenario.

El tono verdoso del aire se come el fondo y reduce los árboles más alejados a formas indefinidas. Además, confiere al escenario una profunda sensación de humedad.

Los colores limpios y los tonos más oscuros sólo se aprecian en los elementos del primer plano.

Los brillos más intensos sólo se aprecian en el primerísimo plano.

EL COLOR DE LA DISTANCIA

¿No consigues el color adecuado para dar la impresión de que un elemento se pierde de vista? Saca el caballete al exterior, busca una fila de árboles, de postes de la luz o cualquier otro conjunto de objetos con colores similares y pintalos en una hoja transparente para poder comparar inmediatamente y con precisión los colores que estás utilizando con los del referente real. Bueno... ¡a Leonardo da Vinci le funcionó!

ESTADOS DE ÁNIMO Y DRAMATISMO

Los estados de ánimo y el dramatismo son los aspectos emocionales de todo dibujo o pintura. No son herramientas nuevas, pero influyen en el tratamiento que le darás a la perspectiva, la luz y la composición.

Tanto si usas una neblina matutina para oscurecer algunas zonas de la imagen y realzar otras (composición), como si pintas una luz intensa y realista para transmitir un sentimiento épico, se trata de elementos de la imagen que narrarán la historia y atraerán al espectador.

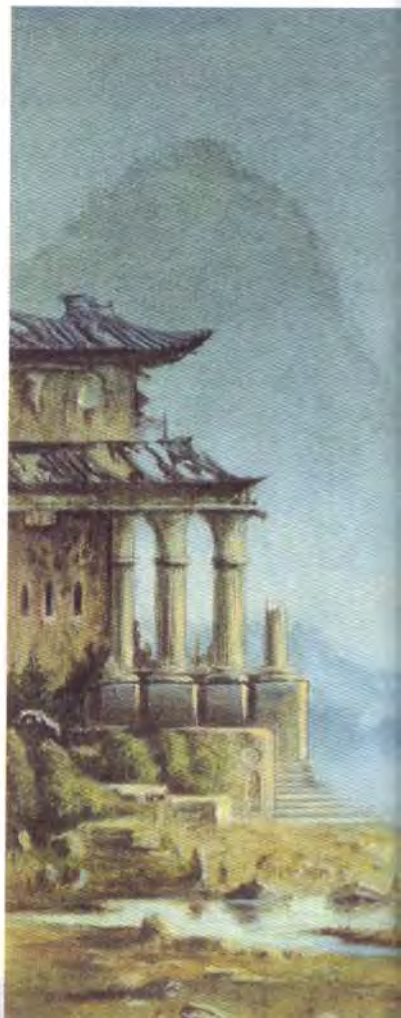
Tienes que concebirlos como el punto en el que se acaba el reino de la certeza y la realidad y empiezan los reinos de la imaginación, la especulación y la intriga: una manera de involucrar al espectador para que establezca un vínculo inmediato con la obra, de manera que sus sentimientos, sus reacciones y su imaginación acaben formando parte de lo que está viendo.

EL PAPEL DEL ARTISTA

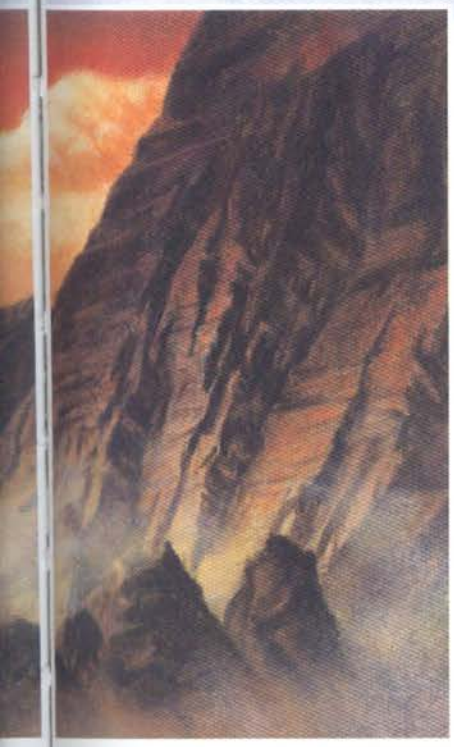
Es de vital importancia ponerse en la piel de un observador imparcial para comprender qué es lo que estás viendo exactamente, para extraer información. Sin embargo, cuando estás listo para adoptar ese conocimiento y plasmarlo en el papel o en el lienzo, bajo ningún concepto debes ser neutral, pues el papel del artista no tiene que ser el de un pintor imparcial. No te limites a copiar a la naturaleza o aquello que hayas tomado como modelo: tienes que dotar a tu obra de una carga emocional. Si no dejas tu impronta en tu obra, habrás pintado el retazo de una imagen y te habrás dejado lo más importante.

En estas páginas encontrarás varios ejemplos de cómo se puede transmitir dramatismo mediante una pintura. Tómalos como un trampolín para dar rienda suelta a tu imaginación. Existen tantas maneras de transmitir sentimientos, como sentimientos existen. De la misma manera que una persona es capaz de expresar muchos sentimientos, también puede transmitirlos un paisaje. Búscalos en el mundo que te rodea, estúdialos y úsalos en tus obras.

▲ OSCURECER Y SUGERIR
Si te limitas a insinuar las formas de un campo que se encuentra en la lejanía y rodeado de niebla, estarás obligando al espectador a imaginar algo que no está ahí. De este modo, el espectador se convierte en una parte integral de lo que está viendo, y no se limita sólo a observar; lo que se imagine tendrá un significado que permitirá establecer una conexión con la imagen.

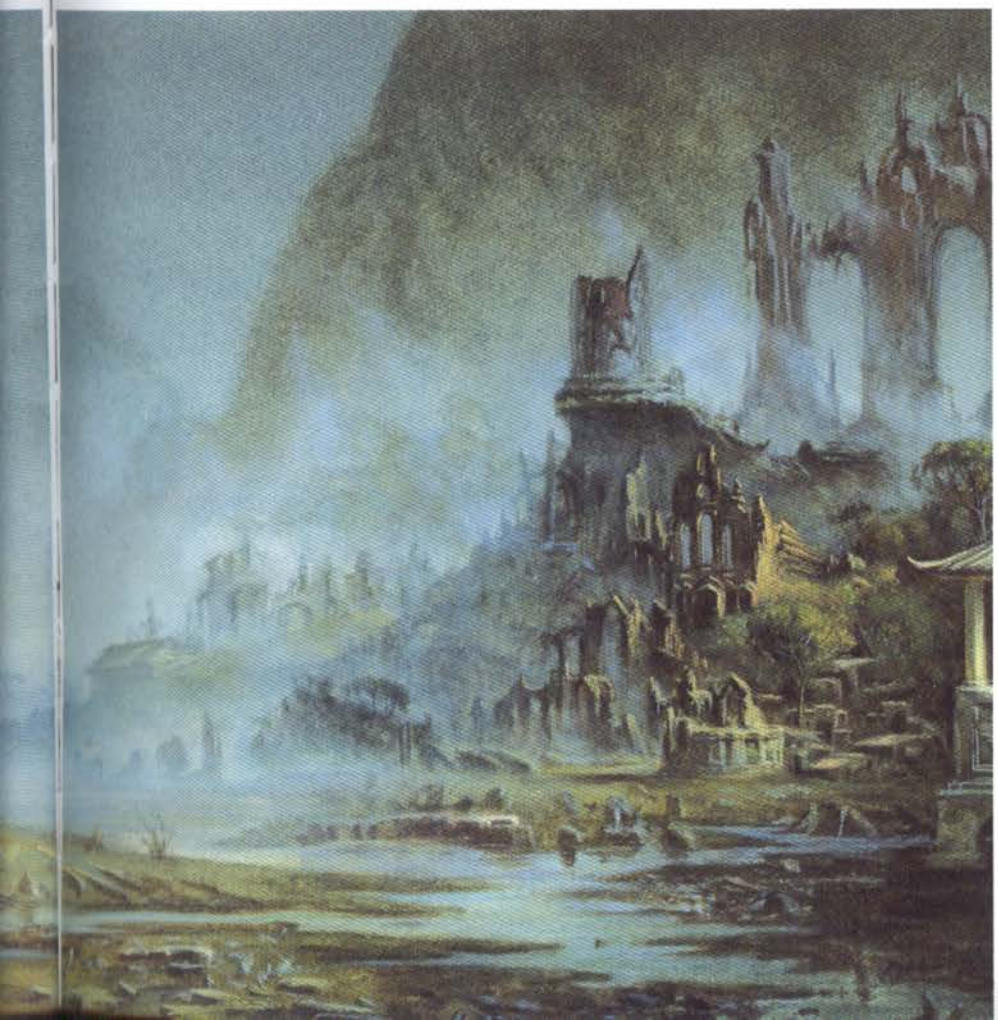


► EL ESCONDITE EN TU PINTURA
La niebla espesa y la carga atmosférica de la que está dotada la ilustración oculta la mayor parte de la ciudad en ruinas y sugiere a la vez que es un lugar complejo. Además, con el mismo efecto, da la sensación de que las ruinas están encantadas. Las formas oscuras y recias de las colinas se ciernen sobre la ciudad, y todos los elementos, desde el agua estancada hasta los escombros, hablan de un lugar abandonado, encantado y desolado.



◀ EL ESTADO ANÍMICO A TRAVÉS DEL CLAROSCURO
Una paleta oscura y el hecho de añadir trazos claros en la parte inferior de la falda de la montaña permite que ésta se yerga entre la niebla y centre la atención en las sombras. La parte inferior, una especie de meseta accesible, tiene un halo de misterio que invita al espectador a explorarla, mientras que la parte superior transmite una sensación más oscura, de contraste, y evoca sensación de peligro y la necesidad de alejarse del lugar.

▲ SOMBRAS QUE AUMENTAN EL REALISMO
El cielo gris y melancólico y las sombras de la parte superior de la montaña turban al espectador y transmiten la sensación de que algo va a ocurrir. No llega a resultar diabólica, pero sí oscura, triste y perturbadora.



▼ LA OSCURIDAD Y EL MISTERIO
La oscuridad obliga al espectador a imaginarse lo que puede haber en el interior de la habitación. Cuantos más detalles añadas, menos tendrá que trabajar la imaginación del espectador y menos efectista resultará tu obra. El truco consiste en ofrecer al espectador lo justo para empezar y dejar de pintar cuando la composición ya transmita algo por sí sola.

LAS VARIACIONES ESTACIONALES

Cada estación del año transmite una reacción emocional intensa tanto en el espectador como en el dibujante. Aprende a usar esos estados de ánimo y respuestas emocionales para generar o contraponer el sentimiento de tu obra.

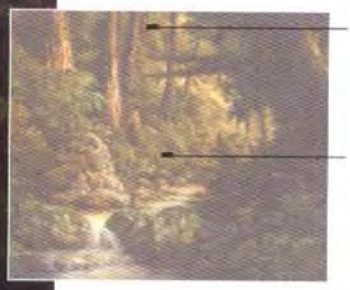
La languidez de una puesta de sol otoñal, fría y grisácea, puede ser el punto de partida de un cuadro muy melancólico, o aportar un contrapunto sutil a los colores vivos propios del período de florecimiento. Ten en cuenta el impacto y la fuerza que pueden tener tus obras con un simple cambio de estación. Todo lo que aparezca en ellas es fruto de tus propias decisiones, desde el diseño hasta los trazos, y desde los colores hasta la estación del año, y los elementos deben encajar para transmitir lo que deseas expresar con tu pintura.

En las páginas siguientes encontrarás distintos ejemplos que, utilizando las diferentes estaciones, enfatizan o dan forma a las sensaciones que transmite cada obra. Observa los distintos efectos que se consiguen según la elección de una estación u otra y pregúntate si lo que quieres transmitir no se vería reforzado por un cambio de estación.

▲ VERANO
Las aguas tranquilas y los ricos colores, así como la iluminación suave, se combinan para crear una imagen tenue que evoca sentimientos de paz y soledad. Las aguas serpenteantes transportan al espectador a la escena.

El reflejo de los colores del cielo en el agua y en las rocas unifica el cuadro.

Un suave contraste mantiene los elementos del fondo a cierta distancia.



El fuerte contraste entre luces y sombras se suaviza mediante el color dorado de la luz, que elimina cualquier aspereza.

Las rocas son casi monocromáticas, lo que permite que los ricos colores del follaje parezcan más fuertes.

◀ PRIMAVERA
La imagen recortada transmite una cierta intimidad y sitúa al espectador en el corazón del bosque. Dicha sensación se ve reforzada por el hecho de que la mitad derecha del cuadro está en la sombra, razón por la cual el arroyo y el follaje se nos antojan más cercanos.

El movimiento y la dirección de las cataratas y de los acantilados atraen la mirada del espectador hacia el follaje.

Los verdes fríos, profundos e intensos de las coníferas acentúan y refuerzan la calidez de los colores del otoño.

◀ OTOÑO

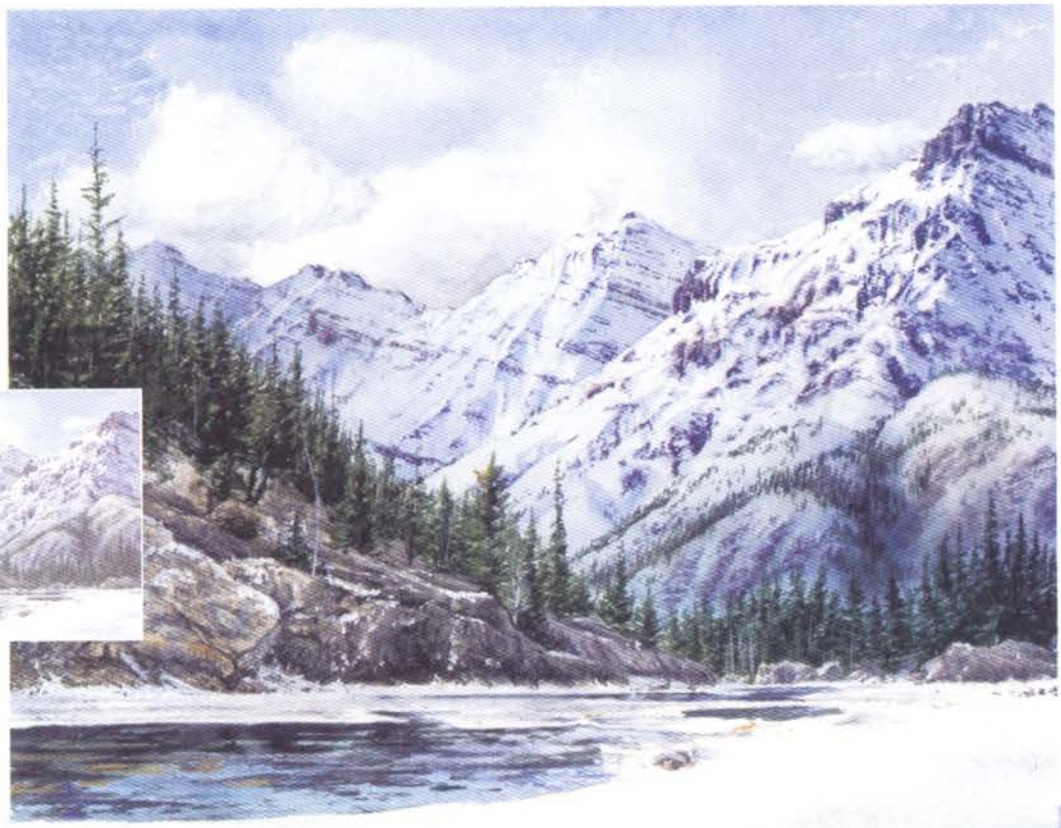
Los fríos grises de las rocas restan fuerza a los colores cálidos del follaje, y confieren realismo e impacto visual. Aunque el color del follaje deriva del amarillo hacia los tonos rojos, la mayor impresión la causarán los colores cálidos.

▶ INVIERNO

Los colores claros y limpios, los marcados contrastes y la iluminación fría dan sensación de frío, de atmósfera límpida y de claridad, características típicas del invierno. Los elementos que aparecen en primer plano presentan un gran contraste, que puede verse incrementado en los elementos del plano medio y del fondo sin que el cuadro pierda profundidad.

El cielo determinará qué paleta debes usar, así como el color, la naturaleza y la intensidad de la iluminación.

Las montañas tienen que irradiar los colores del cielo, ya sea contrastando con ellos o reflejándolos.



LAS CONDICIONES CLIMÁTICAS Y LA HORA DEL DÍA

Al igual que las estaciones del año, la hora del día y las condiciones climáticas también pueden evocar fuertes sentimientos. Deja que se conviertan en una herramienta más que te ayude a plasmar el sentimiento y el estado de ánimo que desees transmitir en tu cuadro.

Imagínate que tu pintura es un gigantesco plató en el que no sólo puedes controlar la disposición de cada elemento o el punto de vista desde el cual se podrá ver, sino también la dirección, número y características de la luz, del tiempo y de la hora del día, así como de la estación del año. Intenta visualizar mentalmente cuáles serán los elementos que mejor se adecuen a la pintura y a tus ideas. A continuación, coloca dichos elementos como lo haría un director, combinándolos y guiando la mirada del espectador hacia tu punto de vista para que la pintura al completo actúe como una única y simple disposición.

Observa cómo las imágenes de las siguientes páginas cambian de manera significativa los sentimientos y los efectos que transmiten mediante la iluminación, el tamaño de las sombras, la temperatura, la hora del día y la atmósfera. De la misma manera que algunas escenas de una película sólo funcionan si se ruedan de noche, lo mismo ocurre con tus obras. Aprende a escoger correctamente la hora y el tiempo según tus necesidades.

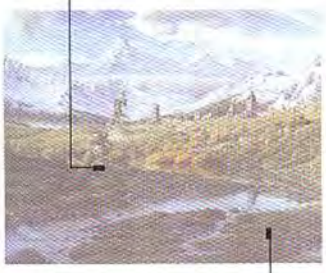
▼ LA NOCHE
La iluminación será fría y clara, con lo que, en comparación, las sombras parecerán más cálidas. Los ojos apenas pueden distinguir los colores en la oscuridad, así que tendrás que reducir tu paleta. Ya que la fuente de luz es la luna, la iluminación no será tan intensa. El resultado es una escena con fuertes contrastes, sombras muy oscuras y algunos tonos medios.

Un cambio de color y de intensidad, en lugar de esclarecer, aporta más dramatismo y atmósfera sin alterar la paleta oscura y la sensación de noche cerrada.

Los colores púrpura cálidos y sobrenaturales contrastan con la paleta fría del resto de la pintura, lo que acerca la hierba del primer plano.

Las sombras más profundas son oscuras pero no negras, lo que hace que parezcan mucho más oscuras que si fueran negras.

Las sombras están iluminadas por los reflejos de luz de los alrededores y transmiten una sensación de frío.



Los tonos más oscuros tenderán a parecer más cálidos.

▲ TARDE

La iluminación de la tarde muestra los elementos de una pintura de manera más clara, aunque es más difícil transmitir sentimiento y dramatismo. Las sombras tienden a adquirir los tonos azulados del cielo, mientras que las zonas iluminadas se acercan a los amarillos del sol.

▼ NIEVE

Los copos de nieve tienen bordes suaves. Cuanto más grandes sean estos copos, más suavidad obtendrás. Los bordes punzantes nos hacen pensar en el aguanieve, la lluvia o el hielo. Varía el tamaño y la opacidad de los copos y gana profundidad.

EL ALBA O EL OCASO

Recuerda que antes de la salida del sol, la tierra ha estado sumida durante horas en la fría oscuridad de la noche. El cielo y la tierra se han enfriado y, por tanto, la luz rompe el horizonte de un cielo frío, con lo que parecerá más fría. Las sombras adoptarán tonalidades azuladas y púrpuras, en lugar de anaranjadas o marrones. La luz dominante de una pintura que muestre una salida del sol es la frialdad del final del espectro.

En el momento de la puesta del sol, el aire y la tierra se han calentado gracias a los rayos del sol. La luz será más clara y cálida, y las sombras conservarán parte de esta calidez. El efecto de color general se inclinará hacia la calidez del final del espectro. Durante la puesta del sol podrás observar fenómenos de iluminación curiosos, como si estuvieras observando el mundo a través de un filtro naranja.

El alba: los azules y púrpuras de las sombras transmiten una sensación de frío.

El ocaso: la luz parece cálida y brillante. Esa calidez la transmiten los tonos rojos y marrones de las sombras.

VARIACIONES CLIMÁTICAS

Entender y plasmar las variaciones climáticas es un elemento crucial para cualquier paisajista. Salvo que se esté retratando un decorado de Hollywood, el tiempo será un elemento constantemente cambiante. Las condiciones meteorológicas son fundamentales para transmitir realismo. Su influencia, tanto en el planeta como en los seres humanos, es enorme, y debes aprovecharla para conferir dramatismo y sentimiento a tus creaciones, para conseguir transmitirlo al espectador y para dar vida a tu cuadro.

▼ NIEBLA

La niebla es agua vaporizada a nivel del suelo. Difuminará tu pintura y separará los elementos en diferentes grupos. El resultado será como observar diferentes telones, uno tras otro. Es preferible esbozar los detalles en lugar de realzarlos.

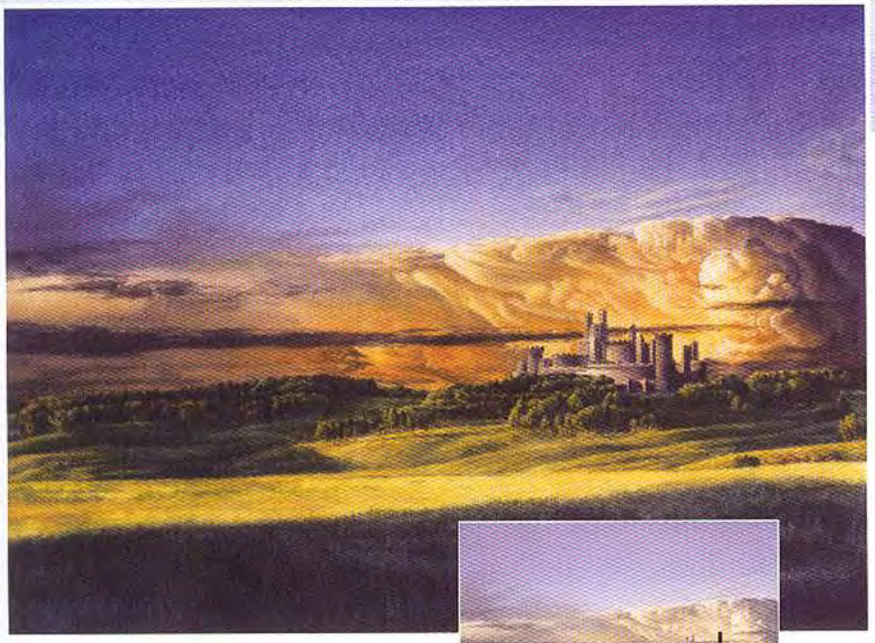
El color complementario del relámpago da mayor profundidad a las sombras, a la vez que una mayor claridad al propio relámpago.

◀ RELÁMPAGOS

La iluminación afectará a las nubes y a la atmósfera que las envuelve y a menudo las ilumina desde el interior de una manera impactante. El relámpago principal será el más brillante, y sus "ramificaciones" serán menos intensas y tendrán los contornos más suaves y menos perfilados.

Una rama dibujada en primer plano proporciona al espectador la información necesaria para dar sentido a los detalles esbozados en el fondo.

Para dar la impresión de que hay árboles en la distancia basta con esbozar algunos troncos oscuros.



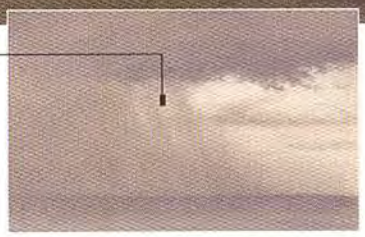
▲ NUBES

Se puede jugar con la hora del día y la fuente y ángulo de la luz para obtener resultados radicalmente diferentes. Compara la pintura de las nubes de arriba con la de abajo y verás las distintas sensaciones que puede transmitir la iluminación.

Las nubes amenazantes y oscuras parecen devorar el castillo y confieren al cuadro una apariencia inquietante.

▼ LA LLUVIA

Desde la distancia, la lluvia tiene el aspecto de una serie de "cortinas", con contornos suaves e indefinidos. La lluvia rara vez cae en picada. A menudo el viento la inclina suavemente y le da ese aspecto ladeado tan familiar.



Añade un poco de cielo o nubes de fondo para dar transparencia a las cortinas de lluvia.

Añade estructuras y objetos tras los haces de luz para evitar que aparenten solidez.

▲ UN RAYO DE SOL

Los rayos de luz pueden aparecer de manera drástica detrás de las nubes y en cualquier dirección, y además no son opacos. La próxima vez que vayas al cine, observa cómo el haz de luz que emite el proyector vuelve opacos los elementos que se observan a través de él.

Los colores suaves y el ángulo bajo de la luz confieren romanticismo a la escena y realzan la belleza de las nubes.

Vistas a contraluz, las pequeñas nubes horizontales parecen algo más oscuras; de esta manera contrastarán con la luz del sol y harán que parezca más brillante.

CAPÍTULO 2

ELEMENTOS DEL PAISAJE

Este capítulo te enseñará a poner en práctica lo que has aprendido. En él se muestran la mayoría de los elementos del paisaje mediante ejemplos y notas que analizan las características de cada uno. Se profundiza en las reglas y los principios expuestos en el capítulo anterior y se ponen en práctica mediante pequeños ejemplos que te permitirán empezar a dibujar y a pintar tus propios paisajes y ciudades.

CIELOS Y NUBES

El cielo y las nubes, más allá de ser un simple telón de fondo de los elementos más importantes de tu composición, son parte integral de un todo. El cielo no sólo determina la mayor parte de la paleta de tu obra, sino también la naturaleza y la intensidad de la luz, la hora del día y el sentimiento y realismo del cuadro.

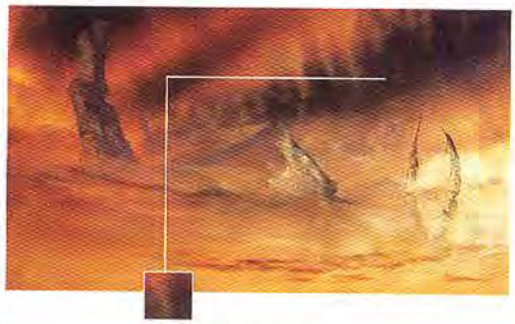
▲ CONOCER LAS NUBES
Cuando te hayas familiarizado con los diferentes tipos y formas de cielos y nubes, te resultará fácil pintar hasta las composiciones más complejas. Saber cómo desarrollar la estructura, el movimiento y el ritmo de las nubes te permitirá combinar con total naturalidad elementos que no encontrarías nunca en la naturaleza.

DIRECCIÓN
Los árboles, las nubes altas y pequeñas y el extremo del banco de nubes se mueven hacia la derecha arrastrados por el viento y cohesionan los demás elementos.

CONSEJOS

- Ten en cuenta la armonía. Usa los colores del cielo en los reflejos de las luces en el suelo y en los colores de las sombras para dar mayor cohesión a tu cuadro.
- Las nubes se tienen que mover: unos contornos difusos sugieren movimiento y velocidad, sobre todo en las nubes más altas.
- Algunas nubes, como las de tormenta, se forman poco a poco. Si marcas los contornos con nitidez y mantienes un contraste alto aumentarás el dramatismo.

▶ CLARIDAD
Lo que a primera vista parece ser una masa de formas aleatorias tiene que estar bien claro en la mente del creador. Recuerda que estás mirando la parte inferior y relativamente plana de un cilindro alargado de nubes. Esculpe y da forma a las nubes para crear una estructura y dotarla de consistencia. Procura transmitir una sensación de ligereza, masa y volumen en las zonas más claras.

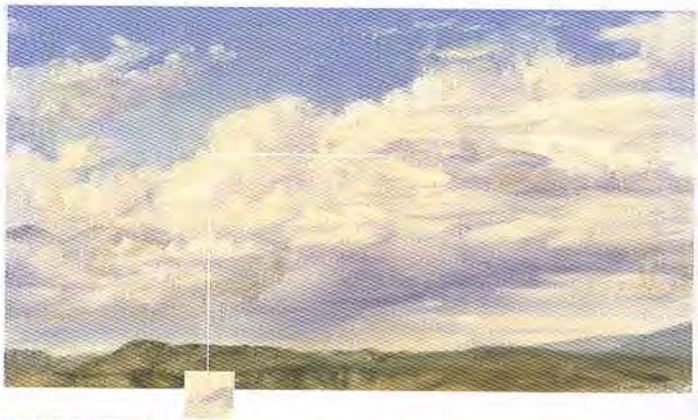


MASAS OSCURAS
En esta imagen, las masas oscuras de nubes otorgan profundidad, escala y estructura al resto del cielo.

Las nubes pueden desempeñar el papel de actor secundario al distribuir los elementos principales del cuadro y añadir realismo al conjunto, o bien ser el mismísimo centro de atención. En cualquiera de los dos casos, tienen que pintarse definiendo claramente la luz, la estructura y la forma. A pesar de su naturaleza cambiante, la mayoría de las nubes tienen una forma determinada y siguen un mismo modelo, y serán más reales e imponentes –como por ejemplo una nube de tormenta– cuanto más marcadas estén las formas.

COLORES Y PROFUNDIDAD

Las nubes revelan el color de la fuente de luz principal, mientras que el cielo determina el color de la fuente de luz secundaria. Los colores del suelo se verán alterados por las sombras de las nubes y, en ocasiones, las formas del cielo se acabarán fundiendo con las del horizonte. Esto, combinado con la sensación de profundidad y distancia que ofrecen los cielos, será una herramienta muy útil para establecer la sensación de espacio y profundidad de los elementos situados en el suelo.



SOMBRAS Y PERSPECTIVA
Un contraste alto contribuye a dar perspectiva, así que debes oscurecer las sombras inferiores si las nubes se acercan hacia ti y escoger las zonas en las que debes colocar las masas de nubes mayores y más ligeras para realzar el contraste y la profundidad.

▶ LAS NUBES Y LAS EMOCIONES
A veces, el cielo y el suelo se funden, las nubes pierden consistencia y el cielo se convierte en una amalgama de colores y sensaciones. Intenta plasmar estructuras de nubes reconocibles. Aquellas formas que al espectador le resulten familiares transmitirán una sensación de realismo, lo que te dará total libertad para plasmar las emociones que quieras en el resto del cielo sin que el cuadro pierda profundidad.

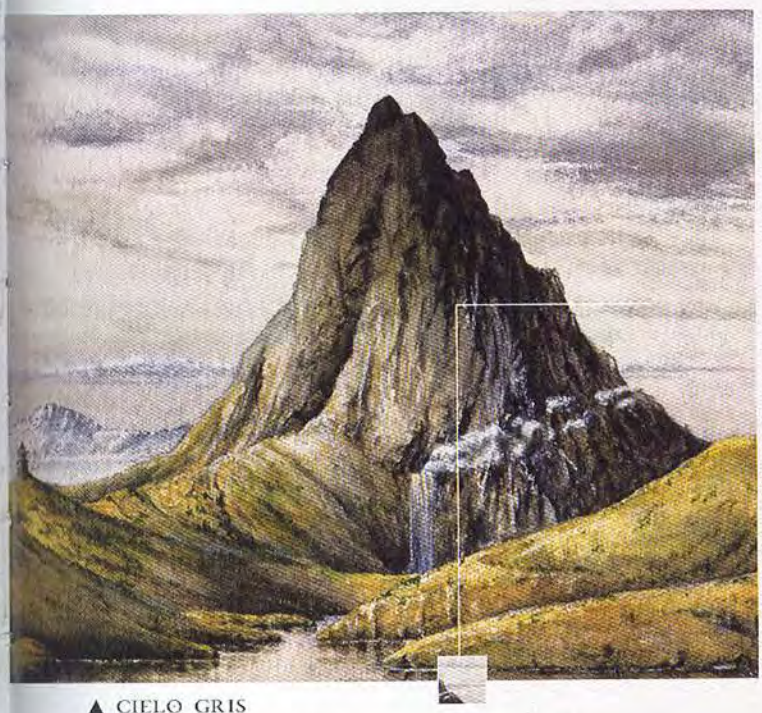
◀ NUBES ROTAS

Las capas finas de nubes rotas suelen plantear problemas a los dibujantes. No tienen una estructura definida, sus formas son irregulares y a menudo se pintan como manchas sin sentido. Recuerda que estás mirando la parte inferior de un plano delgado y liso. Los planos laterales se orientarán hacia la luz o a espaldas de ella, y por tanto, o bien quedará todo iluminado o bien sólo a media luz. No olvides esta técnica y verás cómo puedes ver la estructura y la forma incluso de las nubes rotas.

PLANO LATERAL
Éste es el plano lateral de las nubes. Proporciona las claves visuales para dar profundidad y estructura a las capas de las nubes.

SOMBRAS DEL SUELO
El color del suelo se reflejará en las partes más profundas de las sombras, lo que dará unidad al dibujo.

VIENTO
Busca similitudes de forma y estructura en las partes y en los contornos de las nubes movidas por el viento.



▲ CIELO GRIS

A veces un cielo gris, sombrío y monótono puede crear exactamente el ambiente deseado. Como el cielo definirá la paleta de colores para el resto del cuadro, asegúrate de mezclar grises de los mismos tonos que los de los elementos del plano del suelo para unificar todo el dibujo.

PROFUNDIDAD
Las variaciones menores de valores en el cielo crean profundidad y movimiento y evitan que el cielo quede unidimensional. Incluso las leves marcas de nubes cercanas al horizonte dan profundidad al cielo.

▲ CÚMULOS

Los cúmulos –las masas de nubes de una gran tormenta que van adquiriendo distintas formas– tienen una estructura definida que confiere a las nubes una gran fuerza expresiva. Su apariencia, redondeada y esculpida, queda realzada al suavizar y oscurecer las zonas inferiores, lo que hace que la zona superior destaque por encima del resto.

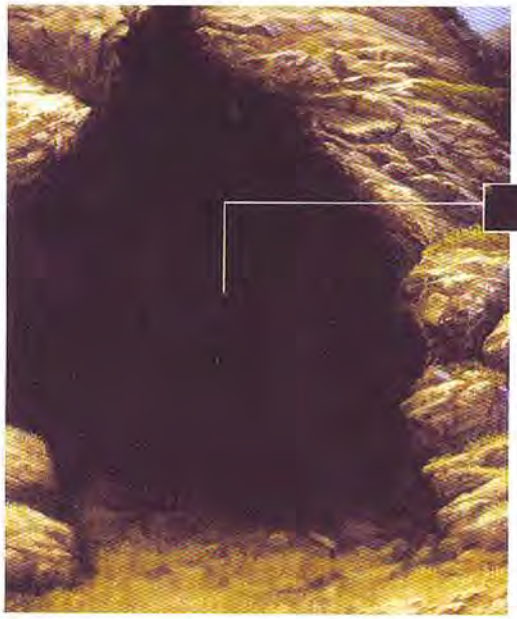
BANCOS DE NUBES
Los bancos de nubes más pequeños dan proporción y majestuosidad a la gran masa de nubes.

MONTAÑAS Y CUEVAS

Las montañas constituyen una maravillosa dicotomía: por un lado, son un símbolo de resistencia y permanencia, y por el otro, un recordatorio del ímpetu de las fuerzas que dan forma a nuestro mundo. Las montañas cobran un gran protagonismo en los mitos y en los relatos de aventuras. Son una herramienta muy poderosa para el dibujante de fantasía, pues le dan la posibilidad de implicar al espectador en historias y sagas míticas.

La majestuosidad de las montañas y la interacción entre ellas y el cielo proporcionan al dibujante la oportunidad de evocar dramatismo, belleza o escenas conmovedoras. Cuando las imágenes que dibujes incluyan montañas, pregúntate qué clase de ambiente pretendes evocar: poder, misterio, belleza agreste o grandiosidad, y después piensa en cómo plasmarlo en el cuadro. Por ejemplo, una cadena de picos montañosos que se elevan a través de las nubes transmitirá la idea de soledad en un mundo extraño. Si le añades los tonos rosados del amanecer, la sensación cambiará y parecerá una vista del primer amanecer del mundo. Juega con la composición y con el diseño hasta que encuentres la imagen que traduzca exactamente la atmósfera adecuada.

▼ LA BOCA DE LAS CUEVAS
Las entradas a las cuevas son una zona de transición. Las rocas y el musgo que las rodean deben atraer la mirada hacia el interior y mostrar un cambio gradual y sutil hacia la oscuridad y las sombras.



▲ LOS LAGOS
Los lagos se originan en los valles de las cadenas montañosas, y su agua se renueva gracias al deshielo de los manantiales durante la primavera. Cuando las dibujes, las montañas que bordean un lago deben surgir de entre las aguas, porque eso es lo que sucede en la naturaleza.

LA OSCURIDAD
Es preferible que las zonas oscuras no tengan un tono negro y plano. Un valor cálido y oscuro, cercano al negro, le dará mucha más profundidad que el negro puro.

◀ LOS VALLES Y LOS DESFILADEROS
Los desfiladeros siempre se abren paso por entre las cadenas montañosas, formando pasos bajos que parecen tallados en la roca. Dibuja las crestas de manera que todas vayan a parar a esos senderos, que hacia el final serán más escarpados.

CONSEJOS

- Busca patrones recurrentes. Todas las montañas los tienen.
- Las formas montañosas abarcan desde agujas delgadísimas hasta la más clásica estructura piramidal, pasando por todo tipo de siluetas.
- Emplea colores celestes en las montañas para mantener la coherencia en la atmósfera y la iluminación.
- En las altas cumbres, y en los días claros, los colores tienden a ser muy brillantes y las formas más definidas de lo que se podría esperar.
- Asegúrate de que la estructura de las montañas sea sólida y consistente.

◀ LOS PICOS DE CHINA
Las fuerzas de la naturaleza crean y dan forma a las montañas, y los distintos tipos de roca influyen en el aspecto que tendrán los picos. Los picos abruptos y cubiertos de vegetación son típicos de ciertas zonas de China, aunque pueden evocar mundos totalmente desconocidos para nosotros.

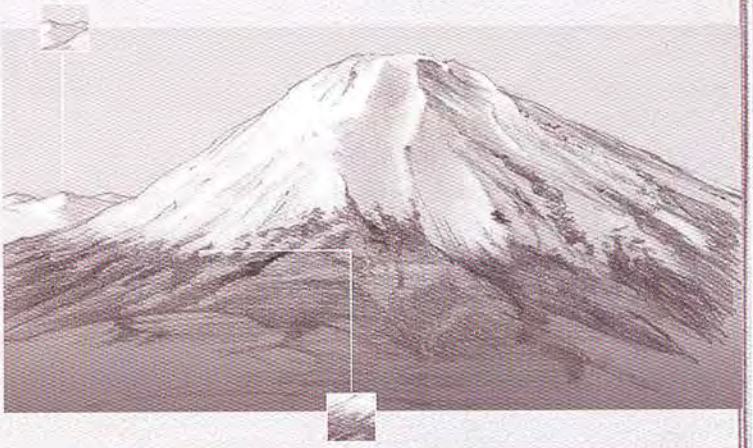
LA NEBLINA
La neblina se compone de nubes bajas que se desplazan a merced de las brisas. Deberás insinuar la dirección del viento con una cierta consistencia y esbozar mediante la neblina las distintas partes de las montañas.

▲ EL INTERIOR DE LA CUEVA
Los interiores de las cuevas son oscuros, así que deberás utilizar tonos negros y matices. Las cuevas transmiten dramatismo y misterio, y logran evocar la forma y la estructura de los elementos que hay en su interior mediante siluetas que se insinúan o detalles como cascadas y luz difusa.

▼ LAS MONTAÑAS Y EL CLIMA
Las montañas influyen en el clima. Estudia los tipos de nubes y patrones eólicos típicos de las cadenas montañosas para dar más realismo a tus composiciones, incluso en paisajes de fantasía.

LAS MONTAÑAS CIRCUNDANTES
Los volcanes suelen ser bastante más altos que las montañas que los rodean. Para dar una idea de la escala de los elementos y otorgar más presencia al volcán basta con esbozar ligeramente la cumbre, como en la imagen.

▼ LOS VOLCANES
A diferencia de las montañas, los volcanes son capas de corteza terrestre proyectadas hacia arriba. Su estructura se forma y se altera continuamente. Los pliegues y surcos suelen confluir en la cumbre del volcán, o lo que en su día fue la cumbre.



LA CUMBRE NEVADA
La cumbre está cubierta por una capa de nieve, que se hace más fina a medida que desciende por la ladera y llega hasta una altura que debe ser coherente en todo el perímetro del volcán.

DAR FORMA A LAS NUBES
Las nubes se acumulan en la cima de las montañas y chocan contra ellas. Se amontonan detrás de los picos y, además de resguardar el valle, confieren a las cumbres un aspecto impenetrable.

BOSQUES, ÁRBOLES Y VEGETACIÓN

Los árboles, los arbustos, la vegetación y el bosque generan helechos y follaje que pueden crecer en una variedad de formas, tamaños y colores increíble. Existen en cualquier clima y región del planeta. Pueden ser altos o bajos, anchos o estrechos, frágiles y de vida corta o con una longevidad de siglos. Hay tantas diferencias como para mantener ocupado a un ejército de botánicos, pero también tienen muchos puntos en común, especialmente para el dibujante.

La característica más importante que debe aprender a reconocer el dibujante es la masa: formas simples y amplias que se entrecruzan para crear un conjunto más grande. Tan importante es detenerse en los detalles de las hojas como saber plasmar la tridimensionalidad de los troncos para que los árboles queden consistentes.

Las ramas son un elemento que hay que tratar cuidadosamente. No crecen arbitrariamente por los troncos. Las ramas de un roble no son como las de un cerezo y si estudias los distintos tipos de ramas tus dibujos serán mucho más convincentes.

▶ EQUILIBRIO
Fíjate en el patrón que siguen las ramas y el tronco del árbol. Puede variar en función de la especie, pero una de las constantes es la tendencia al equilibrio. Las ramas se extenderán de manera más o menos uniforme en todas las direcciones, de forma que el tronco pueda cargar con su peso a lo largo de los años.

DAR FORMA Y SOMBREAR
Utiliza las formas de las sombras y proyéctalas para darle volumen al árbol y realzar su estructura tridimensional.

RAMAS SUPERPUESTAS
Algunas ramas pasan por delante de otras. De este modo también se incrementa la sensación de tridimensionalidad.

LUCES DORADAS
La luz dorada del sol que se cuela entre las ramas suele ser tenue, y confiere calidez a la imagen. La luz está entrecortada, lo que le otorga un aspecto moteado.

◀ EXTRAÑO PERO REAL
Aprende a descubrir las peculiaridades de la naturaleza. Este árbol no parece real, pero se trata de un nogal americano muy común. Cuanto más te familiarices con la gran variedad de especies que existen, más fácil te será inventar los mundos que te sugiera tu imaginación y darles el realismo necesario para que resulten creíbles.

SOMBRAS
Si el cielo está despejado, predominarán los tonos azules y verdes fríos en los claros, y se reflejarán en las sombras.

AGUA
El agua turbia refleja bien los valores claros, pero no los valores oscuros.

▲ EL INTERIOR DEL BOSQUE
Un bosque puede desplegar una sorprendente variedad de luces y colores. Simplifica lo que ves en masas y estructuras, en amplias zonas de luz y sombra. Una vez los tengas establecidas, insinúa los detalles para incrementar la sensación de complejidad.

▶ CORTEZA CENTENARIA
Los árboles grandes y viejos están cargados de simbolismo e historia, y son perfectos para describir un mundo con personalidad y trama, dos de los pilares centrales de la mayoría de las historias de fantasía épica.

▼ MASA DE VEGETACIÓN

Cuando empieces a pintar árboles y follaje, te resultará más práctico utilizar sólo dos tonos: uno oscuro y uno medio. Construye las formas que quieras hasta que adquieran tridimensionalidad, y después añade tonos intermedios, macizos de hojas u hojas sueltas y variaciones de color para otorgar sutileza a la imagen.

SOMBRAS OSCURAS
Los valores claros en el follaje se acercan más a un gris medio que al blanco, y requieren el apoyo de las sombras oscuras para que se interpreten correctamente.

SOMBRAS TERROSAS
Los marrones cálidos predominan en las sombras y reflejan los colores de las rocas y de la tierra.

LUZ REFLEJADA
La parte superior de las hojas reflejará los colores del cielo, a menos que estén directamente iluminadas por la luz del sol.

▲ PATRONES DE RAMAS COMPLICADOS

Si tuvieras que trepar a un árbol y mirar hacia afuera, verías enseguida la complicada forma en que se entrelazan las ramas.

FORMAS TRAS LA NEBLINA
Incluso los árboles que se perciben a través de la neblina deben conservar su forma distintiva para que sean reconocibles.

▲ CORTEZA LISA

Tersa, estilizada, frágil, delicada: la corteza lisa sugiere adjetivos como éstos. Utiliza estas asociaciones cuando crees una imagen. Puedes incrementar el contraste para crear la sensación de frío en un escenario invernal o atenuarlo cuando dibujes un paisaje más moderado.

FORMAS DIFUMINADAS
La neblina simplifica la forma de los árboles, que se convierten en grandes masas con los bordes difuminados y un contraste poco marcado.

▲ SILUETAS DE CONÍFERAS

Las coníferas son muy comunes en casi todas las latitudes septentrionales. Como son de tonos oscuros y tienen una estructura muy sólida con pocas zonas amplias de follaje, se pueden reducir a sencillas siluetas.

CONSEJOS

- La parte superior de las hojas está recubierta por una capa cerosa que refleja los colores del cielo, excepto bajo la luz directa del sol.
- El reverso de las hojas no está recubierto de la misma pátina, y al estar boca abajo refleja los colores de la tierra.
- Cuando las dibujes en un primer plano, las hojas tendrán que mostrar golpes y mordeduras y estar descoloridas. De este modo resultarán más convincentes.
- No es aconsejable mezclar un color único para los árboles y el follaje. Utiliza pequeñas tandas de distinto color para diversificar los tonos y para que se vean tal y como los encontraríamos en un bosque de verdad.
- Cualquier paisajista puede aprender de la naturaleza; es recomendable tener a la mano distintos libros de consulta sobre árboles y arbustos.

ARENA Y NIEVE

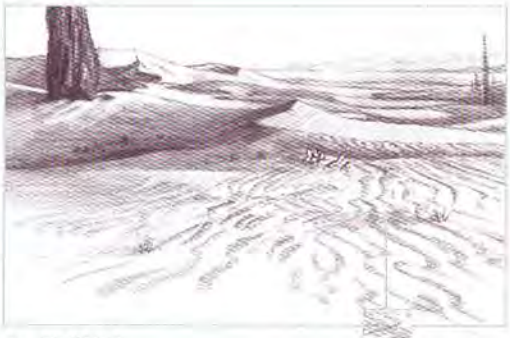
Poco parecen tener en común la arena y la nieve, pero ambas se mueven y cambian continuamente, pues su forma viene dictada tanto por el viento como por los objetos sobre los que se posan, y ambas recubren el paisaje como mantas, matizando y escondiendo las formas, haciendo que el mundo a veces parezca inhóspito y muerto y, otras, vivo y hermoso. La nieve y la arena tienen la textura áspera de la naturaleza indómita, y ambas transforman el paisaje en algo vivo, casi en un personaje más de la historia.

▶ UN DESIERTO ROCOSO
Muchos paisajes desérticos son llanuras con colinas y rocas, como contrapartida a los mares y a las dunas de arena. Idóneos para crear mundos inhóspitos, áridos y arrasados, los desiertos no sólo transmiten que no hay vida en ese momento, sino que jamás la hubo.

NEBLINA EN EL HORIZONTE
La arena, movida por la brisa, se arremolina y se levanta, pero sólo es densa cerca del suelo.

◀ ROCAS EROSIONADAS
La superficie de las rocas, expuestas al sol, a los vientos y a la abrasión de la arena, tiene un aspecto erosionado y eterno, como si hubieran estado ahí desde que se formó el mundo.

LOS MATORRALES
Las escasas matas repartidas por una llanura pueden transmitir más sensación de aridez que la ausencia total de plantas. Muestran lo duro que es sobrevivir en un entorno así, pero a la vez no implican la ausencia de vida.



▲ DUNAS
En el desierto, las hileras de dunas serpentean hacia el horizonte y, del mismo modo, el eje de la duna hace zigzag, describiendo así largas filas de formas que se entrelazan en un paisaje muy familiar.

ONDAS
Las ondas pueden cambiar de rumbo según la dirección en la que sople el viento y la fuerza que tenga.

▲ UN CONTRASTE FUERTE
El contraste que presenta un escenario de invierno es una buena herramienta para atraer la mirada del espectador. Aquí se combina un punto de vista bajo con los pliegues de las colinas, las líneas de los precipicios y los árboles lejanos para que la mirada se dirija directamente al punto de interés.

◀ NIEVE ESPESA

Cuanta más altitud, más seca está la nieve. Los copos de nieve secos son más pequeños y parecen polvo. Se acumulan en finas capas sobre los árboles y las rocas.
La nieve que contiene más agua, en cambio, pesa más y se acumula en capas gruesas, como la que recubre la roca central y la hilera de rocas de la orilla del lago.

FORMAS POCO HABITUALES
Busca formas curiosas en las capas de nieve y recuerda que su extensión dependerá de la roca que tengan debajo.

ROCAS REDONDAS
Las rocas sueltas quedan totalmente cubiertas y aparecen como formas suaves y redondeadas.

▶ CAPAS DE NIEVE

Las capas de nieve definen formas y separan un objeto de otro. Se reflejan intensamente en el agua quieta en espacios a cielo abierto. Ténlo en cuenta a la hora de escoger los claros y los oscuros de tu dibujo.

▼ CARÁMBANOS

Los carámbanos son trozos de nieve derretida que se congelan antes de correr montaña abajo. Suelen formarse cerca de cuevas, cascadas y en el canto de los tejados.

UBICACIÓN
Recuerda que los carámbanos deben estar situados en puntos donde la nieve se derrite y se acumula hasta que empieza a rebosar, no en un lugar al azar.

CONSEJOS

- El viento y el agua crean los mismos efectos en la arena.
- Las pequeñas matas de vegetación confieren a los paisajes desérticos un toque inhóspito. La ausencia total de vegetación transmite la sensación de estar en un mundo inanimado.
- La nieve pesa, y las capas que se acumulan en los árboles, la hierba y la vegetación harán que las ramas y el follaje se inclinen considerablemente.

EL AGUA Y LOS REFLEJOS

El agua es el espejo de la naturaleza. Cuando el agua es muy clara, lo que se ve no es el agua, sino el efecto que tiene el agua en la luz: los reflejos y los colores de las cosas que tiene por encima y por debajo, ya sean rocas, arena o el cielo. El agua turbia minimiza los efectos, pero aun así no tiene un color inherente. Lo que se ve es el color del lodo u otras partículas.

CONSEJOS

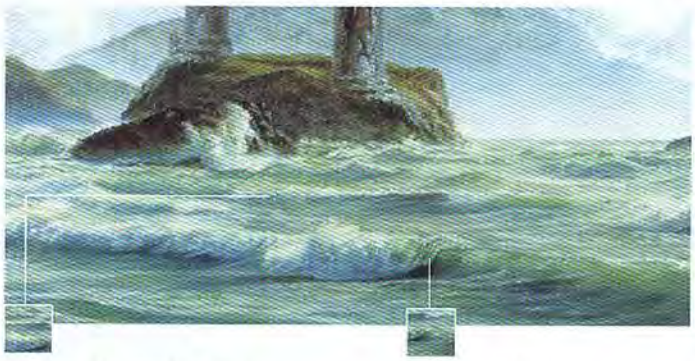
- El agua clara refleja una escala completa de valores, pero el agua turbia sólo reflejará los valores claros del objeto.
- Salvo en las áreas que están iluminadas directamente, los brillos del agua adoptan los colores del cielo.
- Al dibujar el mar, el área más cercana al horizonte suele ser más oscura que la del primer plano.
- Cuanto más cálido sea el clima, más cálida parecerá el agua. Si el cielo está despejado, las aguas tropicales siempre tendrán tonos verdosos, mientras que las aguas septentrionales se verán de color azul cobalto o azul de ultramar.
- La estructura del agua y de las olas es constante, independientemente de la escala. Por ejemplo, las olas rompen igual en la playa en un día calmado que en un día de tormenta en que alcancen tres metros y medio de altura. Lo único que cambia es la escala.

PARTE SUPERIOR
La parte superior de la cascada, las rocas y el estanque tiene un color menos brillante y más azulado, para indicar que reflejan los tonos del cielo.

LUCES BRILLANTES
La luz que se refleja en los planos laterales de la cascada es más cálida e intensa, como la luz vespertina.

◀ MAR ABIERTO
El viento provoca olas y aumenta su altitud y su profundidad, pero no su estructura. El rocío marino puede oscurecer el horizonte e impedir que se vea. Esto le dará a la imagen fuerza y movimiento. Utiliza trucos visuales como las burbujas, la espuma y el rocío marino para transmitir la escala y la intensidad.

◀ PEQUEÑAS CASCADAS
La forma de las rocas que constituyen la estructura de la cascada debería estar a la vista aunque el agua sea relativamente opaca. Son ellas las que cambiarán la dirección del agua, la obligarán a salir hacia fuera, a quedarse dentro o bien a caer al rebosar por un borde. Cuando el agua pase por encima de una roca, se tiene que ver al menos dónde está la superficie y dónde la base, y una de las dos debe quedar iluminada.



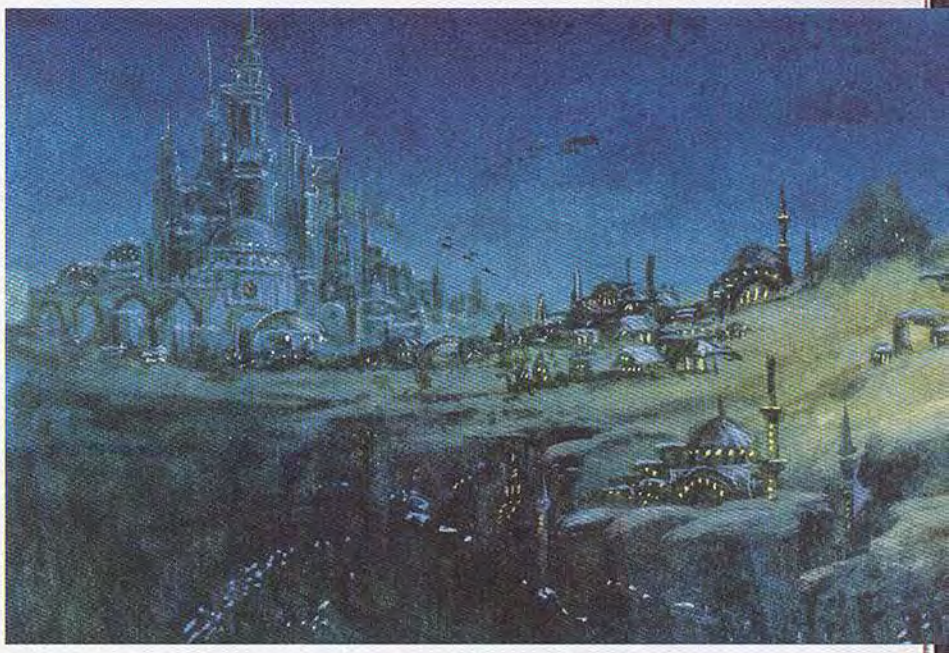
INTERVALO ENTRE LAS OLAS
Las olas están separadas por espacios regulares aunque, debido a la perspectiva, parecen estar más juntas cuanto más se alejan de nuestro campo de visión.

OLAS QUE ROMPEN
Las olas rompen a lo largo de toda su envergadura, no de manera uniforme.

◀ OLAS QUE SE ROMPEN
La cresta de la ola es más delgada que la base. Cuando queda iluminada por detrás, la parte superior de la ola cobra un fulgor que puede parecer romántico o tranquilizador, y aporta un contrapunto interesante al movimiento y al ritmo del agua, con brillos y acentos de color que dan homogeneidad a los elementos del cuadro.

▲ AGUAS TRANQUILAS
Cuando se ve una imagen reflejada claramente en el agua, el reflejo será más oscuro que el escenario que se refleja.

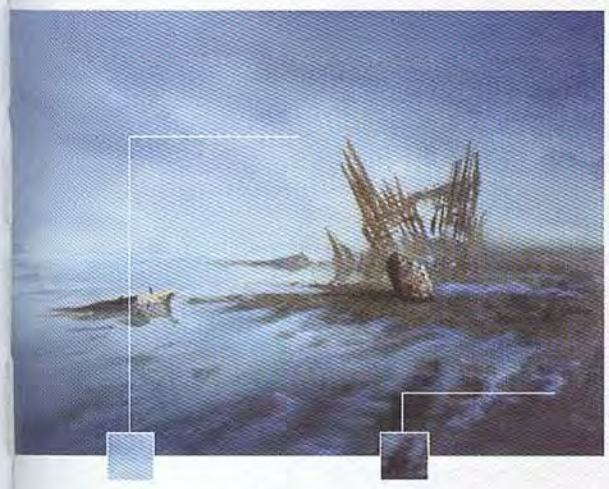
COPIA CASI IDÉNTICA
Cuando un objeto toca la superficie, el reflejo será una réplica casi exacta de la imagen original.



▲ UNA CIUDAD SUBMARINA
Debido a la densidad del agua, en los escenarios submarinos la perspectiva atmosférica queda muy exagerada. Los colores, el valor y las intensidades disminuyen con la distancia y se funden en un tono oscuro y grave, homogéneo.

▼ AMANECER CON NEBLINA
En los días neblinosos, el límite entre el agua y el cielo se difumina. Las olas débiles indican agua a lo lejos, pero la línea del horizonte no se ve, con lo cual se insinúa un ambiente muy sugerente, hecho a la medida del dibujante de fantasía.

▶ CATARATAS ALTAS
Las cataratas altas originan rocío al chocar contra el agua estancada. Por ello, alrededor de la base siempre hay una nube de neblina atmosférica.



CIELO DIRECCIONAL
Las variaciones en la neblina le añaden interés y sensación de dirección al cielo, porque guían la mirada hacia las ruinas de la playa.

ARENA
Los surcos en la arena y el agua que recogen indican en qué dirección se mueve el agua.

DENTRO Y FUERA
Atención al tratamiento de los azules: parecen sumergirse hacia dentro en el punto A y salir hacia fuera en el punto B gracias al reflejo de la luz.

▲ ONDAS EN EL AGUA
Las ondas hacen que el reflejo se distorsione y se vea fragmentado, con segmentos de cielo intercalados y desplazados a izquierda y derecha.

HÚMEDO Y OSCURO
La base de las rocas está húmeda y, por lo tanto, mucho más oscura que el resto de la roca principal.

CAPÍTULO 3

CÓMO CREAR REINOS DE FANTASÍA

Este capítulo muestra algunas de las obras de los artistas más reputados del panorama actual y analiza con detenimiento no sólo las decisiones que éstos han tomado y las técnicas que han empleado en sus obras, sino también las razones que les han impulsado a tomarlas. Tanto si se trata de la elección de una técnica pictórica para obtener el efecto deseado, como si se trata de una composición particular o del uso de una perspectiva concreta para transmitir una determinada sensación o impacto, se analizarán todas las decisiones que se han tomado hasta llegar a la obra definitiva.

UNA CIUDAD DE LA ANTIGÜEDAD

Tom Kidd quería pintar un cuadro de grandes dimensiones y escogió retratar una ciudad de la antigüedad, edificada a lo largo de varios siglos, un tema que le permitiría combinar todos los aspectos de sus recientes trabajos de investigación sobre arquitectura. Piranesi *está pintada en óleo: el artista ha aprovechado el hecho de que los óleos nunca llegan a ser completamente opacos para emplear gran variedad de colores de fondo. Cualquier cosa que pintes debajo se acabará viendo, y puedes regular la translucidez si escoges la pintura adecuada. Por ejemplo, el blanco de plomo es más cálido y translúcido que el blanco de titanio. Algunos colores al óleo, al igual que las acuarelas, son transparentes. Si se mezclan con colores translúcidos, pueden tener una calidad muy alta. La idea del artista era crear una imagen compuesta de diversas capas visuales mediante una perspectiva atmosférica (ver pág. 46). Además, concentró visualmente los elementos (ver pág. 29) para equilibrar el cuadro y evitar que quedara demasiado abarrotado.*

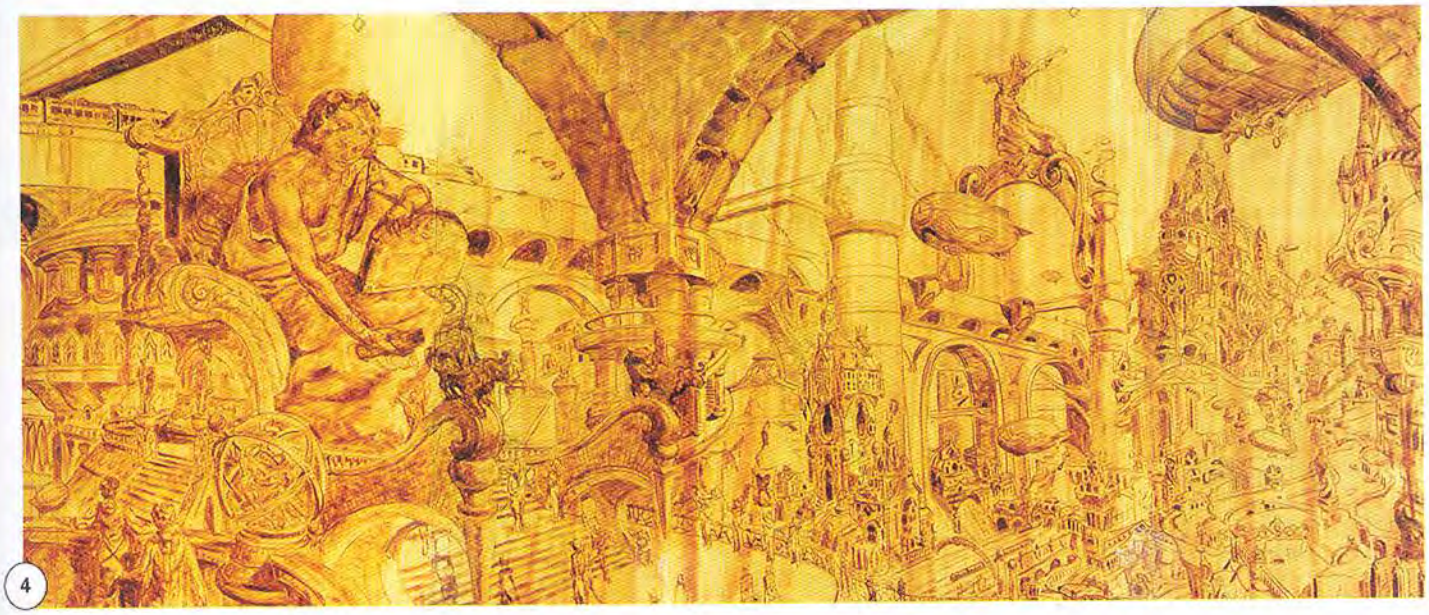
1. BOCETOS En lugar de hacer un boceto detallado, el artista optó por dibujar unos cuantos garabatos, en los que plasma diversas ideas. No suele enseñar a nadie este tipo de esbozos, pero algunas veces los guarda y a menudo rescata algunas ideas para otras obras. Después de los primeros trazos, el pintor realizó un dibujo de tamaño completo sobre papel calca puesto encima de la superficie del dibujo. Precisamente por eso los trazos (arriba a la derecha) son tan gruesos. Los dibujantes suelen incluir anotaciones junto a las ideas que se les ocurren.

2. BOCETOS A COLOR El artista sabía que un proyecto tan grande iba a llevarle mucho tiempo, así que quiso asegurarse bien y partir de varios bocetos a color. El que se muestra aquí es el que se acabó acercando más al resultado final, y es un buen ejemplo de cuáles eran las intenciones del autor.

3

2

3. DOCUMENTACIÓN Aunque el artista siempre empieza sus dibujos con papel y lápiz, a veces tiene que documentarse, sobre todo si quiere que su cuadro tenga un cierto rigor histórico. En este caso, el artista moldeó una escultura en barro a partir de una modelo de carne y hueso. De este modo, pudo solucionar algunos problemas de iluminación y comprobar si había visualizado correctamente la estatua en el cuadro.



4

4. FONDO Cuando se trabaja con un lecho de pintura (ver pág. 15), el artista puede aplicar valores tonales (ver pág. 30) en color siena tostado o ámbar. Esta capa de pintura desaparecerá por completo, y tan sólo sirve de guía.

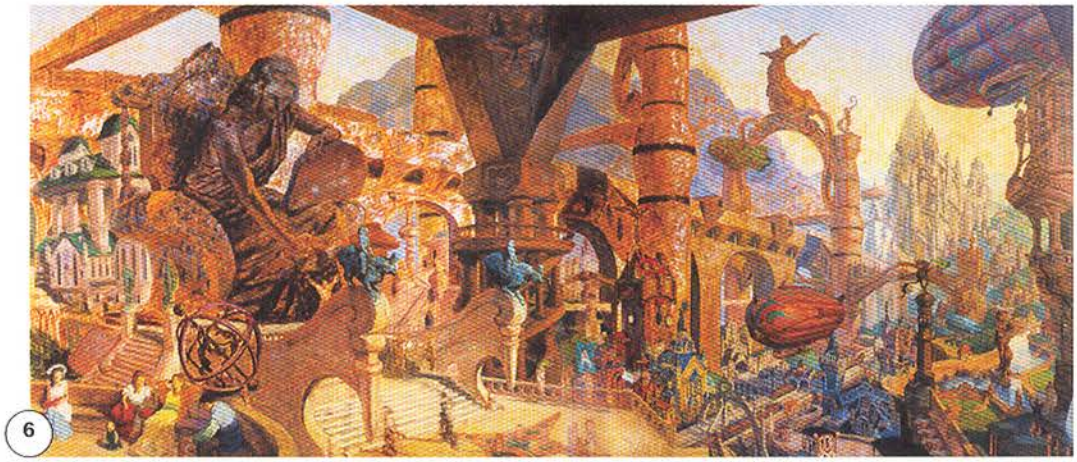
5

5. PINTURA INICIAL El artista ha cubierto el lecho de pintura original con colores variados y valores tonales, la mayoría de los cuales aparecerán en la obra final. El cometido de esta fase es, principalmente, jugar con la pintura. El zepelín de la derecha es un simple globo rojo.

6. TEXTURA En las obras de Kidd, primero está la textura y después la forma. Al variar la espesura de la pintura que se aplica con el pincel, el artista puede dejar entrever en mayor o menor medida los colores del fondo. Si te fijas en los detalles, verás que en las superficies de los edificios antiguos el fondo está pintado con manchas.

7

7. DETALLES FINALES Puesto que el autor creyó que el fondo moteado no era suficiente, en los últimos retoques del cuadro añadió los toques de blanco en la mampostería, para que parecieran roca o mármol. El cuadro se llama *Piranesi* en honor al pintor italiano del siglo XVIII Giovanni Battista Piranesi.



6

CIUDAD DEL FUTURO

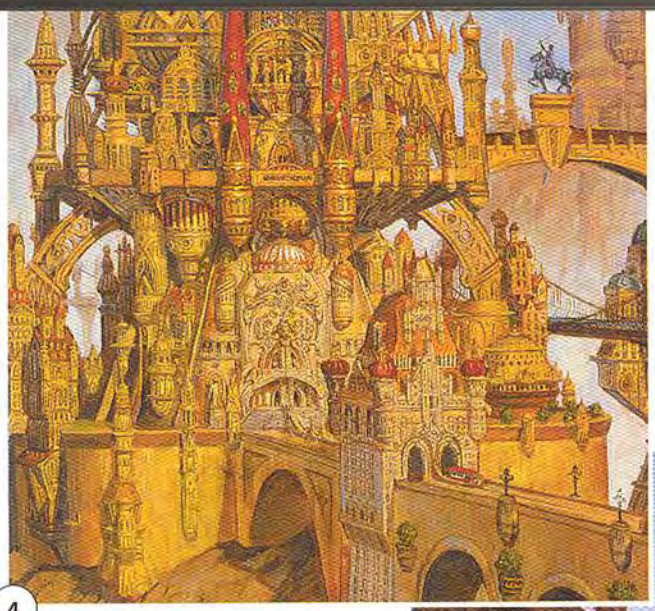
A Tom Kidd le vino la inspiración para La ciudad de Winsor McCay *mientras iba por Manhattan en autobús, desde el que vio un edificio del siglo XIX llamado Ansonia y se imaginó estar paseando por el Nueva York de la época, pero no en un autobús, sino en una nave aérea.*

Las diferentes etapas que hay que seguir para llegar al desarrollo final de esta idea nos muestran que los ilustradores necesitan tomar decisiones adecuadas a lo largo de todo el proceso creativo y que deben estar preparados para aprender de sus errores y hacer tantos retoques como haga falta.

1. BOSQUEJOS Cuando el autor volvió a casa después de aquel paseo en autobús hizo este bosquejo de memoria. No tenía el mismo aspecto que lo que se había imaginado, pero era la idea inicial, una de muchas.

2. ERRORES INICIALES El artista suele partir de una idea básica, sobre la que comienza a trabajar. Después del boceto inicial, al que se llegó después de hacer varios bosquejos, dio con la composición que quería.
A continuación hizo el dibujo a tamaño real sobre papel calca, una buena manera de practicar el trazo suelto. El resultado tenía que ser más espectacular, así que hizo unos cuantos bosquejos más hasta reproducir un castillo cuya estructura crecía cada vez más. La composición original necesitaba un centro de interés aún mayor. Tenía que ser monumental, exageradamente monumental.

3. DAR TONOS Una vez más, el artista volvió a dibujar la última composición a tamaño real sobre papel calca y añadió la estructura tal y como quería que apareciese en la obra final. Calcó el dibujo sobre una tabla enyesada y dio los tonos sobre la superficie de dibujo con una aguada de siena tostado; de este modo, el boceto adquirió un bonito color. En ocasiones se puede manchar el dibujo, pero no importa, puesto que sigues teniendo el original como modelo de referencia.



4

4. HACER HORAS EXTRA El autor pintó esta obra fuera de las horas de trabajo, por lo que a veces pasaban dos semanas hasta que la retomaba. Descubrió que si mezclaba los colores antes y sumergía la paleta en agua, los óleos que estaba usando se mantenían húmedos: así podía aplicar texturas y formas en el edificio principal, incluir otras formas, añadir las sombras y dar varias capas de veladuras (ver pág. 15). A continuación, usó la misma pintura húmeda para los detalles, como las filigranas de las ventanas. De este modo se ahorró hacer los bocetos de color y pudo trabajar con los colores directamente en el cuadro, primero con formas simples y después pintando los detalles por encima.

5. PINTURA ACABADA Para empezar a pintar las formas simples, los valores (ver pág. 30) y las masas (ver pág. 29) deben estar bien definidos y, por tanto, la composición debe tener una cierta solidez. Las veladuras transparentes añaden volumen y tridimensionalidad a los edificios.

5

CIUDAD ACUÁTICA

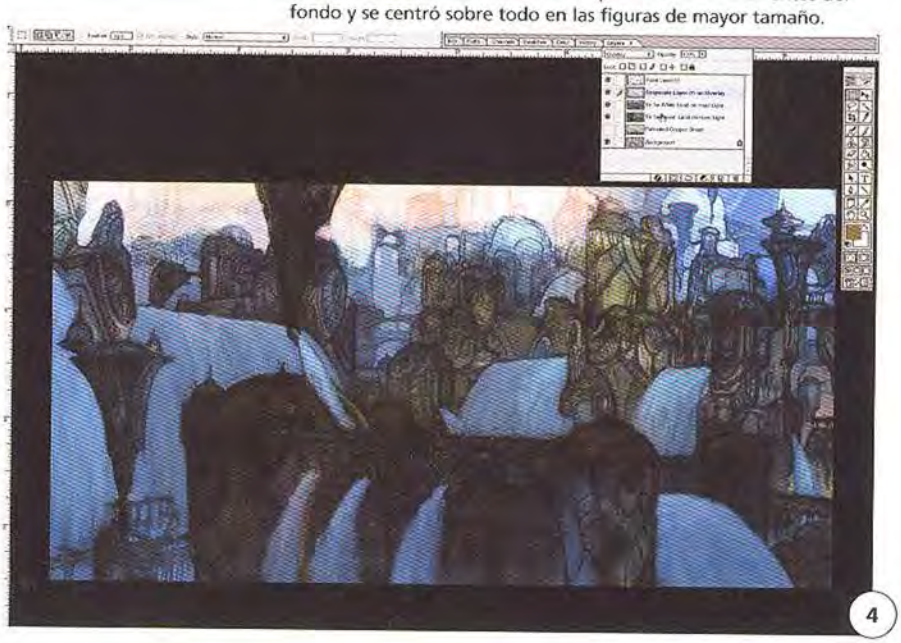
Para dibujar Ciudad acuática, *Anthony Waters se imaginó las plantas depuradoras de una inmensa ciudad que se extiende a lo largo de un planeta entero. Para ello, se inspiró en la obra del arquitecto Antoni Gaudí y usó curvas sinuosas en lugar de cantos afilados. Las formas eran orgánicas y estaban acompañadas de metales, como el cobre y el acero, corroídos tras estar en contacto con el agua durante eones. El boceto de la composición se hizo a mano alzada, se escaneó y se coloreó con* Photoshop. *El autor también empleó fotografías escaneadas de diferentes texturas para la imagen.*

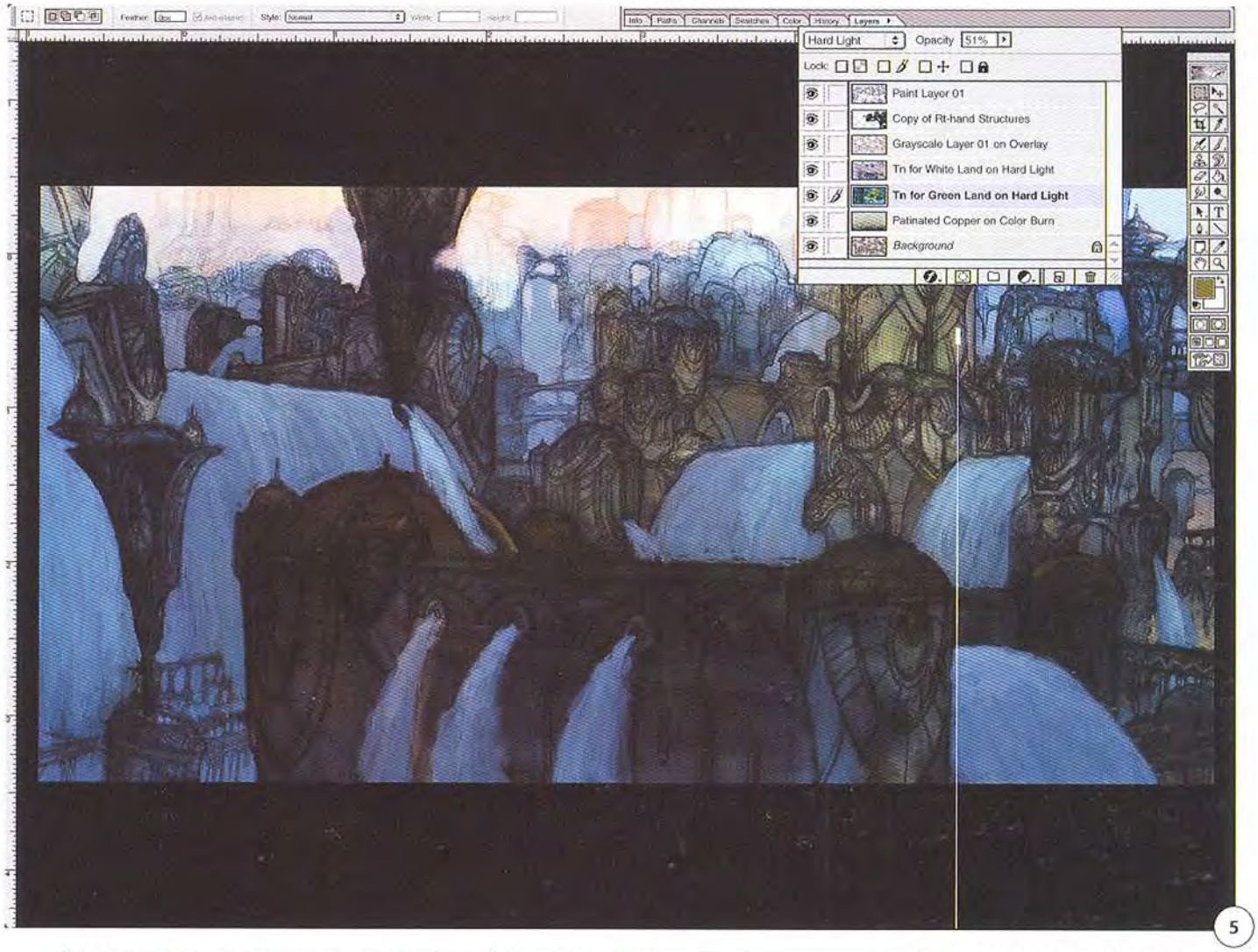
1. PRIMEROS GARABATOS La mayoría de las obras de los pintores empiezan siendo un montón de garabatos sobre el papel. Esta composición se escogió entre media docena de bocetos.

2. PERFILAR LOS BOCETOS En esta imagen se muestra la idea del bosquejo de la imagen anterior pero con detalles más definidos.

3. ESBOZO DIGITAL El autor escaneó el boceto y redujo el tamaño para crear un esbozo digital, que sería el punto de partida de la pintura. Esta opción le permite experimentar y sortear cualquier obstáculo antes de empezar con la obra en sí. Aplicó colores con *Photoshop* en una capa nueva (ver pág. 17) para conservar el boceto original.

4. DESARROLLO Es la hora de empezar a colorear. El autor perfiló las cascadas con un pincel de gran tamaño y a continuación empezó a darle color a la ciudad. Coloreó rápidamente los elementos del fondo y se centró sobre todo en las figuras de mayor tamaño.





5

6

5. TRABAJO EN CURSO Con el horizonte casi acabado, empezó a desarrollar las estructuras situadas en el plano medio. Una fotografía escaneada de cobre oxidado sirve para establecer la base de la textura de uno de los edificios que queda en primer plano.

6. VALORES En la mayor parte de la obra se ha trabajado con los valores (el grado de claridad y oscuridad de una imagen) bajos. Primero tienen que establecerse los valores más oscuros para crear una base sobre la que aplicar las luces.

7

7. LUZ Y TEXTURA En esta etapa el autor empezó a introducir algunos valores de tono más claro. También usó otras fotografías escaneadas, entre las que se encontraban unas planchas oxidadas cubiertas de excrementos de pájaros, una concha y un ancla. Con algunas de estas aportaciones se añadieron efectos interesantes sobre la capa de pintura original, y se creó una segunda capa para aplicarlos convenientemente.

8

8. FONDO El archivo del esbozo digital está acoplado (ver pág. 17) e incluido a tamaño real dentro del archivo definitivo de la ilustración, puesto que servirá como lecho de pintura. Al ampliar el esbozo, las formas se suavizan y aumentan la perspectiva atmosférica en el fondo (ver pág. 46). Se eliminan los grises medios o altos del dibujo original y se incluyen en una capa aparte para evitar que se pinte el esbozo y así poder conservarlo.

10

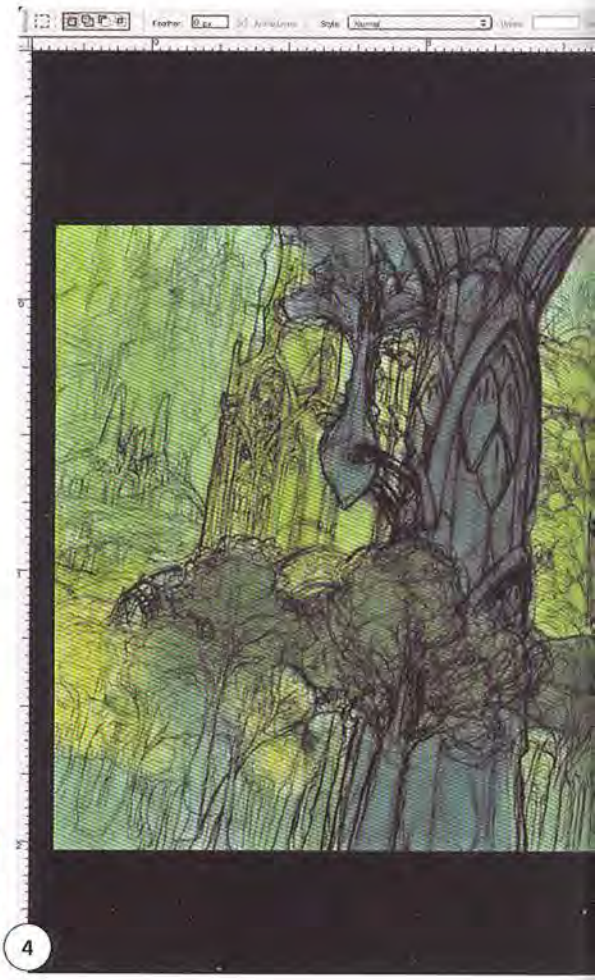
9

9. TOMAR DECISIONES Al cambiar las cosas de sitio el autor puede comprobar cuáles son los elementos que mejor funcionan. Al final decidió conservar algunos de los colores más cálidos y brillantes en el primer plano para que las torres tuvieran una apariencia desgastada.

10. ÚLTIMOS RETOQUES Las cascadas de agua se han retocado para dar la sensación de movimiento, y los edificios que quedan en primer plano parecen viejos y desgastados. En el producto final se añaden figuras para saber la escala humana del dibujo; algunas modificaciones finales en las figuras del fondo le restan excentricidad a la ciudad.

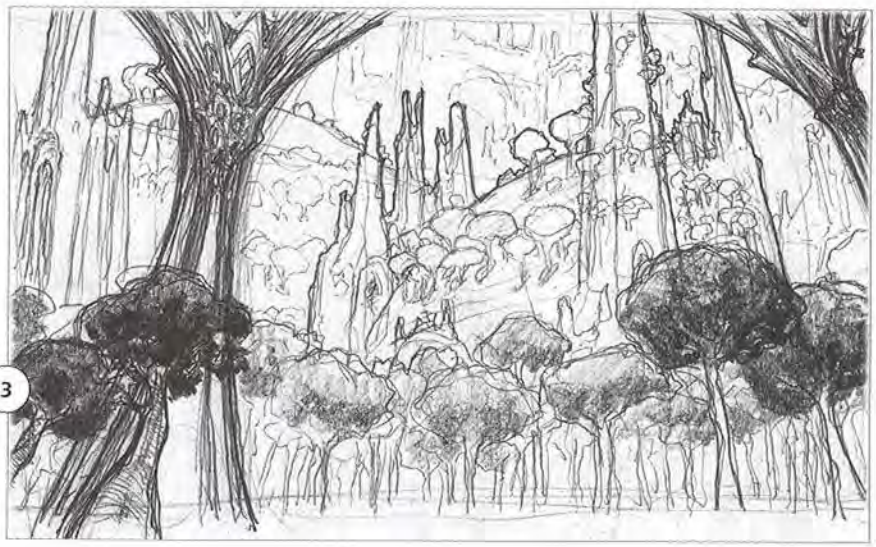
CIUDAD EN EL BOSQUE

Cuando Anthony Waters creó La arboleda sagrada *se imaginó unos invernaderos inmensos con forma de catedral que se encontraban dentro de una ciudad del tamaño de un planeta, con kilómetros de profundidad y con el aspecto de la Europa medieval. Las formas gigantescas de los invernaderos estaban inspiradas en La Sagrada Familia de Gaudí, y el autor empleó deliberadamente formas naturales para las bases de los edificios, como por ejemplo las columnas con forma de troncos, y lo cubrió todo de musgo y otras plantas. Los edificios transmiten las formas suaves de los bosques que representan. Gracias al* Paint *y al* Photoshop, *el autor creó una obra de arte digital con las características de la pintura tradicional.*

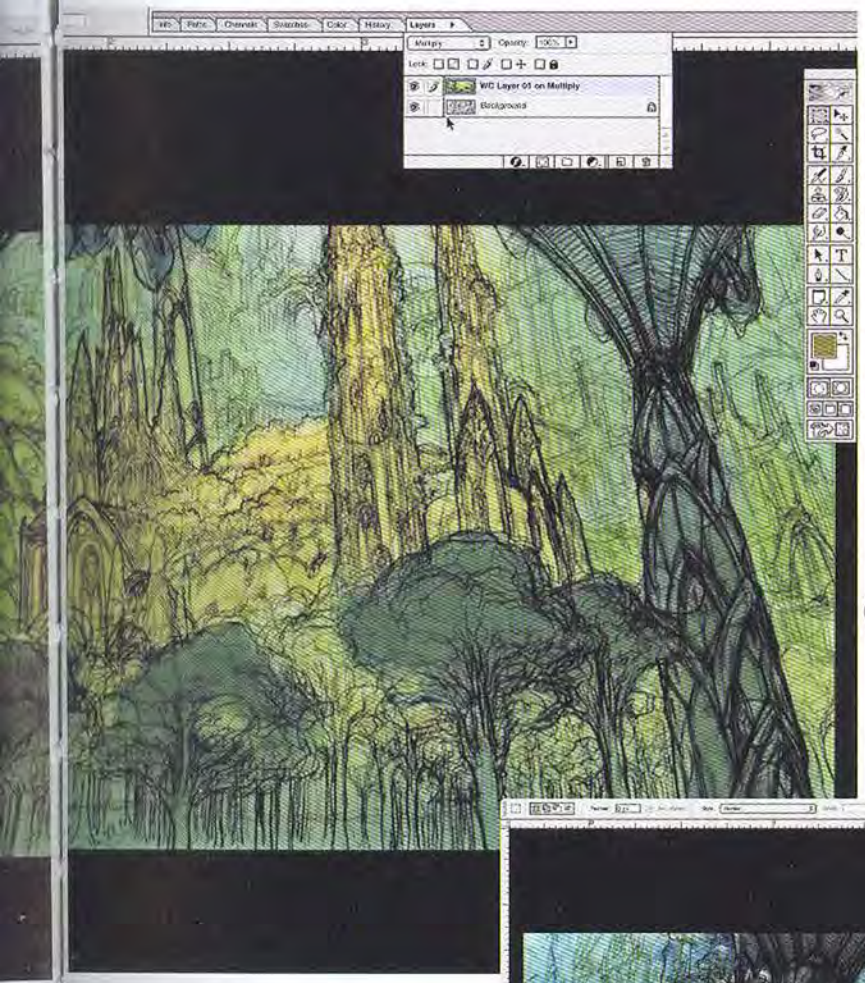


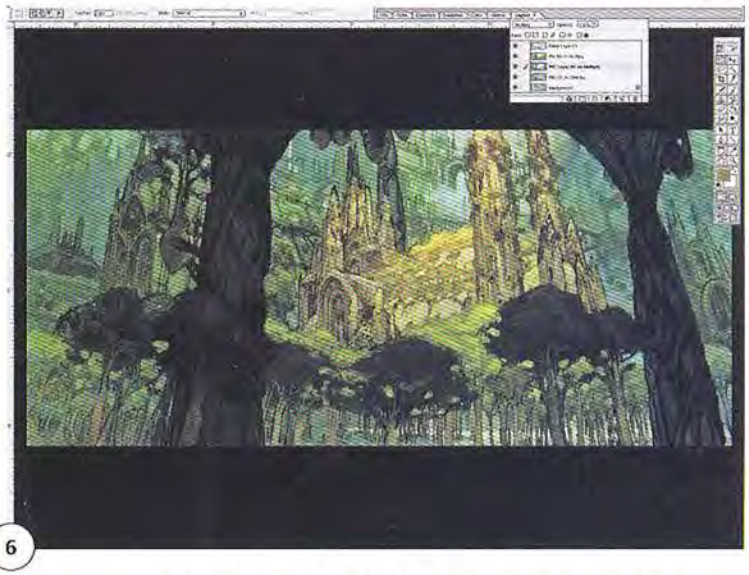
1. BOCETO INSPIRADOR La intención del autor era situar al observador en el centro de este entorno de apariencia boscosa, así que empezó con un boceto visto desde abajo en el que se pueden observar los árboles y los monumentales arcos y columnas.

2. BOCETO MÁS DEFINIDO El segundo boceto muestra con mayor definición y claridad la idea del autor. En este boceto en tinta roja el punto de vista sigue siendo el mismo, pues los arcos del interior del edificio se ven desde abajo, aunque están lo suficientemente cerca como para dejar ver el exterior. En el fondo se ven otras catedrales.



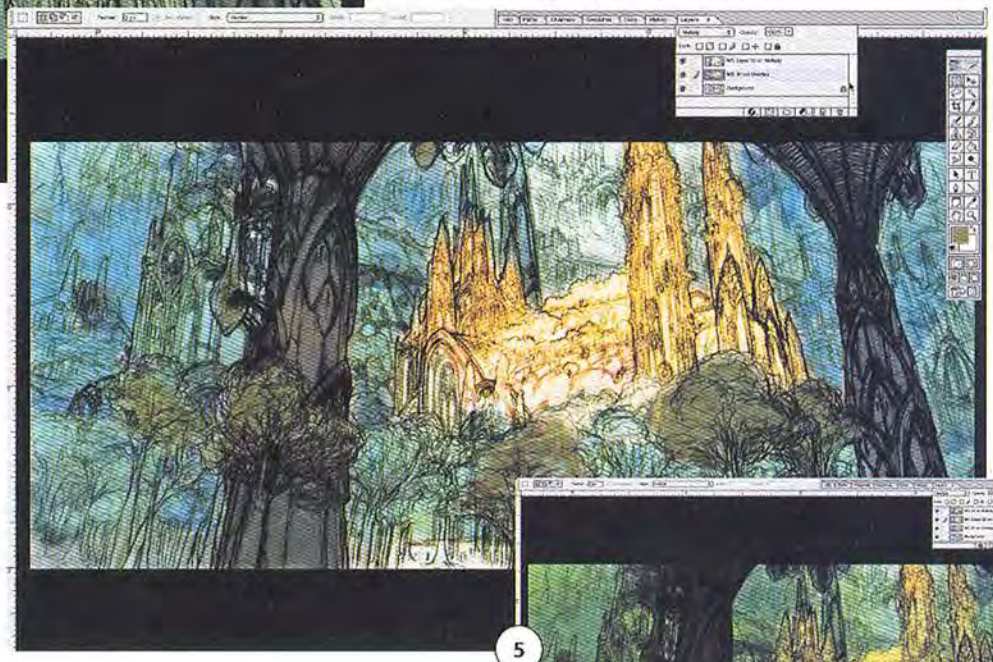
3. BOCETO FINAL Se creó una versión definitiva y aún más definida que incluye menos detalles arquitectónicos en primer plano. Este boceto acabará siendo el dibujo de fondo de la pintura.





6

6. COMPLETAR EL ESBOZO El último paso para completar el esbozo digital es empezar a pintar. El autor da una pasada rápida por toda la imagen, siempre con pinceles de gran tamaño para no entretenerse en los detalles. La intención es asegurarse de que la composición se interpreta correctamente.



5

4. ACUARELAS Se escaneó (ver pág. 17) el dibujo de fondo, se redujo el tamaño y se importó desde *Paint* (ver pág. 16), donde se le aplicó un filtro de acuarela con el que se imita la fluidez de esta pintura sobre el papel.

5. COMBINACIONES Se aplicó un segundo filtro de acuarela con *Photoshop* pero con otras opciones (Oscurecer y Superponer) en las capas (ver pág. 17). Al autor le gustó el resultado y añadió una tercera capa de acuarela. Aqui se puede ver una amplia gama de verdes, de cálidos a fríos, y el principio de un rayo de sol.

7. TONOS DE GRISES Se importa un boceto a tamaño real más detallado que se superpondrá al esbozo digital. Se separan los grises medios y altos y se colocan en capas independientes para evitar que se manche de pintura el dibujo a lápiz.

8. FONDO El archivo con las capas de gris separadas se pasa a RGB (ver pág. 17) para que el artista pueda trabajar en color. Se toma el esbozo para usarlo de dibujo de fondo. Al aumentar el tamaño del dibujo de fondo se suavizan las formas y se realza la perspectiva atmosférica (ver pág. 46), y al mismo tiempo se consiguen unos objetos en medio y primer plano más nítidos y perfilados.

9

9. PULIR LOS DETALLES Cuando el dibujo de fondo y el medio plano están listos, sólo falta poner los últimos detalles. Las luces en las ventanas dan vida a los edificios, y las pequeñas figuras entre los árboles que están en primer plano muestran el verdadero tamaño de los elementos retratados.

10. RETOQUES FINALES El primer plano se ha aclarado en la fase de coloreado final para que los detalles no se pierdan entre la negrura. También se ha añadido un resplandor azul a las figuras humanas del bosque para hacerlas más visibles.

10

CIUDAD SUBTERRÁNEA

Subterránea *es una obra fruto de la espontaneidad. El artista no preparó un esbozo, sino que trabajó únicamente con la idea de partida para crear un paisaje subterráneo fantástico. Alan M. Clark tiene una peculiar forma de trabajar que él denomina "accidentes controlados". El término hace alusión a las técnicas que utiliza para conseguir revelar el tema principal. Esta técnica requiere esparcir pintura acrílica por la superficie del cuadro utilizando diversas "herramientas". El resultado son diversas texturas, formas y contrastes que en ocasiones son casi fotográficos.*

2

1

1. ACCIDENTES CONTROLADOS El artista utiliza objetos caseros para esparcir la pintura por la superficie del cuadro, que suele ser un panel de madera prensada, imprimada y suave. Las herramientas pueden ser trapos, chapas de plástico, papel de aluminio, rodillos, tablas consistentes, globos y hasta una manguera de aspiradora para echar aire sobre la pintura.

2. EFECTOS CON GLOBOS En este cuadro, el artista trabaja con pinturas acrílicas. Se pintan sombras de azul oscuro, morado y verde en un panel de madera prensada. Una vez seco, se añaden algunas sombras de color marrón. Se pasa un globo fino y alargado por la pintura húmeda. El globo se puede enrollar, deslizar, comprimir, estirar y girar por la pintura húmeda para conseguir distintos efectos.

3. ALUCINACIÓN FORZOSA Una vez que se ha secado la pintura, el artista observa las enérgicas formas resultantes y emplea la técnica que él denomina "alucinación forzosa" para encontrar el tema potencial de la obra en las intrigantes, aunque a menudo nada descriptivas imágenes creadas mediante las técnicas de "accidentes controlados". Donde cualquiera podría ver caras en la madera o formas de animales en las nubes o las rocas, el artista encuentra imágenes y decide qué quiere hacer con ellas antes de añadirles color y contraste con los pinceles.

3

4. AÑADIR PROFUNDIDAD Se añade azul para crear profundidad y separar las formas del fondo de las del primer plano. Algunas formas están ligeramente manchadas de azul, de manera que da la impresión de que desaparecen en la neblina de la lejania.

5. LUCES Y SOMBRAS Se añaden las sombras y las luces para rellenar las formas, se refuerzan y se les añade textura allí donde la necesitan, cómo por ejemplo en las escaleras. Las siluetas lejanas se utilizan para aumentar la distancia.

6. ACABAR LA ESCENA Se añade rojo a las figuras del fondo, y sus contornos se perfilan con azul para realzar la ilusión de que reciben luz desde el interior. La luz anaranjada que sale de las aberturas rectangulares insinúa la existencia de ventanas y puertas. Las hileras de ventanas, que se van haciendo más pequeñas a medida que se alejan, aumentan la perspectiva creada por la neblina azul.

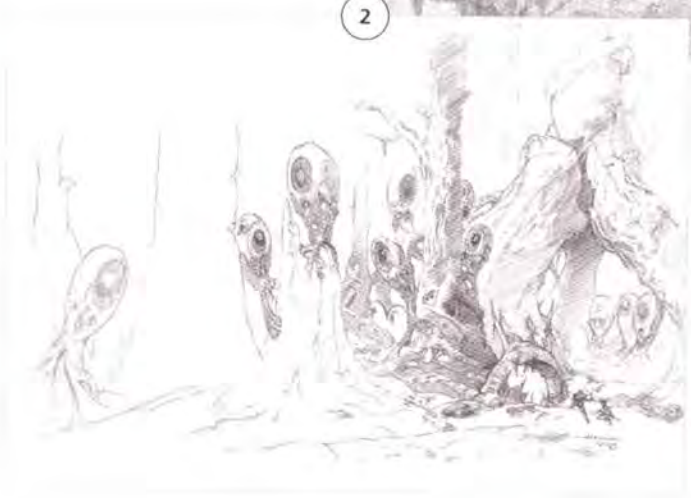
LUGARES ANTIGUOS

Al crear Lugares antiguos, *Rob Alexander se imaginó un mundo a medio camino entre la fantasía tradicional de Tolkien y el Japón feudal. Se preguntó a sí mismo qué tipo de casas en árboles vivientes construirían los elfos japoneses. Así, siguiendo el proceso mediante el cual el artista "deja que las ideas salgan de su propio lápiz", la imagen pasó de un sencillo esbozo a una panorámica de dos viñetas y, finalmente, a una compleja composición de cuatro viñetas.*

1

1. LA IDEA INICIAL
El germen de todo el dibujo y de todo el reino del bosque se originó con la pregunta que se hizo el artista: "¿Qué tipo de casas en árboles vivientes construirían los elfos japoneses?". Este básico esbozo fue la primera respuesta a esa pregunta.

2



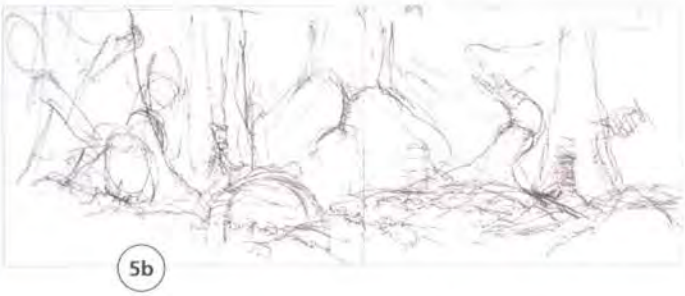
2. EVOLUCIÓN Una vez establecida la idea en la mente del artista, había que desarrollarla. Trabajar con páginas de 28 x 36 cm le permitió desarrollar de manera natural estos dos dibujos, guiándose únicamente por la idea inicial.

3

3. CÓMO CREAR UN LUGAR
A continuación, los dos dibujos se unieron y se desarrollaron de manera considerable, creando una historia mucho más compleja y cohesionada. El objetivo era inventar un reino del bosque que evocara una historia y una cultura determinada y que pareciera real. El artista consultó diversos libros sobre bosques, santuarios y arquitectura japonesa para dotar al dibujo de una sensación de realismo que hiciera cobrar vida a este mundo imaginario.

4. ESTUDIO DEL COLOR Se escaneó el dibujo del paso 3 y se le dio un tratamiento de color sencillo con el programa *Photoshop* (ver pág. 16). Se tomó como referencia esta pieza coloreada: el simple esbozo de algunos de los elementos del bosque tenía que bastar para despertar la imaginación del espectador y guiarlo en la dirección adecuada.

5. (a, b, c) EXPANDIR LA COMPOSICIÓN El artista se basó en el arte conceptual y realizó cuatro ilustraciones. El objetivo era incluirlas en una gran panorámica. Como en un principio la pieza se había diseñado en una panorámica de dos viñetas, el artista optó por tomar ese diseño y alargarlo hasta obtener una composición de cuatro viñetas. Éstos son los pequeños esbozos que se emplearon en el proceso. El esbozo 5c muestra la pieza original de dos viñetas que forman la primera y la cuarta viñeta.



6. (a, b, c, d) AMPLIAR LA COMPOSICIÓN El artista hizo algunos cambios en los dos dibujos originales de 28 x 36 cm para convertirlos en los dos extremos de la panorámica y dibujó en medio otras dos viñetas. Cada dibujo ocupaba una página suelta por razones de comodidad y para que el artista tuviera la seguridad de que cada viñeta podría funcionar como un dibujo independiente. A lo largo del proceso de creación, el artista colocaba constantemente los dibujos juntos para asegurarse de que el conjunto quedaría bien, ya que sabía que pintaría la imagen como una gran panorámica en una única hoja de papel. Los cuatro dibujos se pasaron después a papel de acuarela tensado.

7

7. DAR COHESIÓN A LA IMAGEN
En esta fase aún hay que acabar de desarrollar algunos aspectos técnicos del dibujo, y además hay que conseguir que los elementos encajen bien en un cuadro único y cohesionado. Dos de los elementos del dibujo se detallan aquí, y los otros se trabajaron con el pincel a medida que el dibujo evolucionaba. Al trabajar con una imagen compleja, el artista debe ir tomando decisiones que afectan al diseño y que sólo se pueden tomar una vez. Esto se debe por un lado al hecho de que la acuarela es un tanto impredecible, y por el otro a la complejidad de la imagen. Además, todavía hay un gran número de cuestiones sin resolver y de sutiles elecciones que deben ir solucionándose a medida que la pintura progresa.

8

8. LA PINTURA Yendo de izquierda a derecha y del fondo hacia delante, el dibujo va tomando forma gradualmente. Las primeras capas (ver pág. 11) cubren una gran zona, que se va puliendo y detallando poco a poco. Al principio se utiliza mucha agua, pero las capas siguientes tienen cada vez menos. Los efectos atmosféricos aparecen indirectamente, pero se extienden hasta el fondo mismo del dibujo. Se añadirán con pintura opaca. Como aportan poca luz, se utilizan para nivelar las zonas de luz de la imagen, algo que sólo se puede hacer con precisión una vez que el resto del dibujo está terminado.

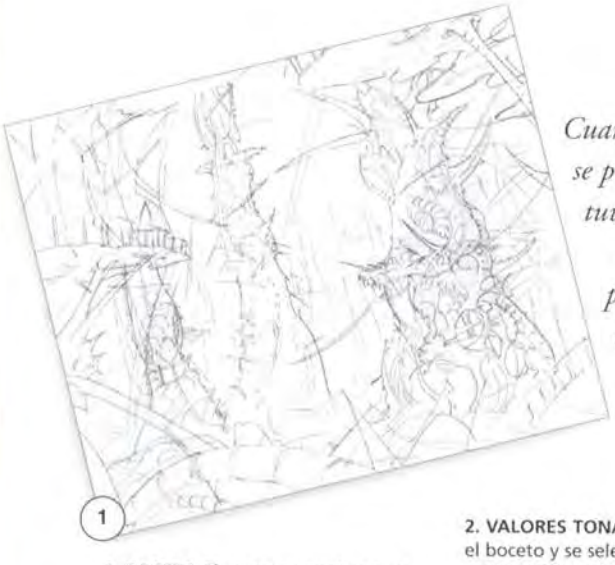
9

9. ESTABLECER LA ESTRUCTURA Aquí se puede ver la evolución de una sección. Las capas de luz cubren el extremo derecho del dibujo. Los diversos elementos adquieren estructura y los valores (ver pág. 30) empiezan a establecerse. El diseño final del borde superior de la cascada empieza a tomar forma, aunque la interacción de las ramas y las casas del plano central aún no está definida.

10. LA OBRA FINAL Se han añadido y equilibrado todas las luces, se han realizado las correcciones finales de color, se ha realzado el ambiente y la atmósfera allí donde era necesario y se han pintado los detalles finales, como las hojas y las ramas. A continuación, el artista colocó la pintura en posición vertical contra una pared y la estudió a una distancia que le permitiera ver todo el conjunto. Seguidamente, observó el dibujo reflejado en un espejo. Hizo los últimos ajustes para cerciorarse de que todos los elementos de la pintura encajaban a la perfección. Esto requería modificar algunos valores para que algunas formas quedaran más definidas —separando los elementos del fondo y del plano central—, o armonizar los valores y juntarlos para crear una fuerte sensación de unión y solidez.

10

PARAJES BOSCOSOS



Cuando John Avon estaba trabajando en El bosque de Mirrodin *no sólo se propuso ilustrar un bosque de metal, sino que también la pintura final tuviera la misma energía que el boceto inicial.*

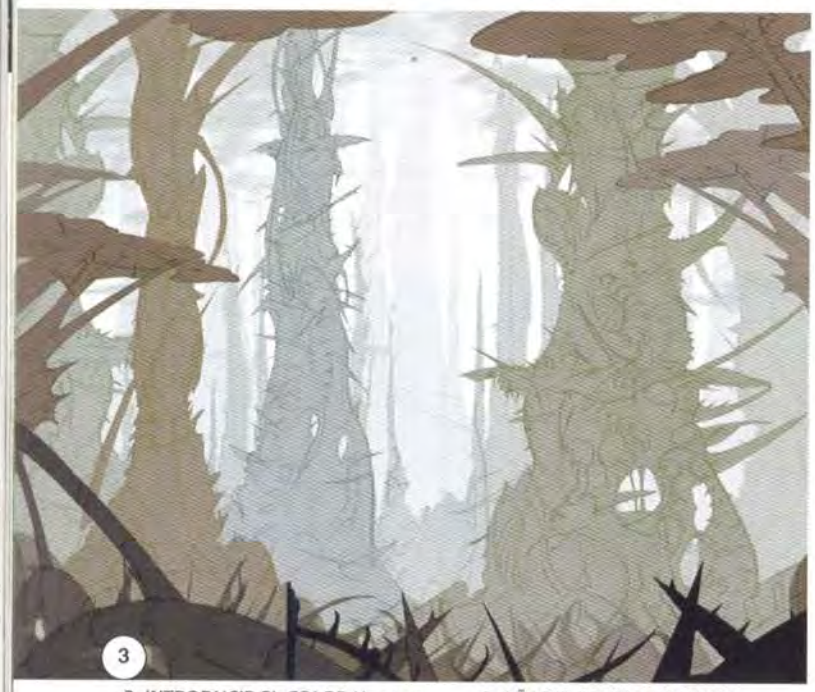
Al emplear tanto técnicas digitales como tradicionales, el autor puede sacar partido de lo mejor de los dos mundos. El Photoshop *le permite modificar y retocar su obra, además de comprobar cómo progresa el diseño. Sin embargo, hacia el final del proceso, imprime su obra para que tenga una apariencia física y para dar los últimos retoques con pintura acrílica o con rotuladores.*

1

1. BOCETO El autor empezó con un boceto a mano alzada. Para él ésta es la fase más importante y creativa de todas, puesto que la visión original sale de la imaginación para quedar plasmada en el papel. Su intención es conferir a estas líneas el máximo movimiento.

2. VALORES TONALES Se escaneó el boceto y se seleccionaron en el ordenador los elementos principales para separarlos individualmente (ver pág. 17). Los valores (ver pág. 30) son simples, con elementos oscuros en el primer plano que dan paso a un fondo más claro. Al ser independientes, cada árbol se puede retocar separadamente.

2



3

3. INTRODUCIR EL COLOR Una vez establecida la perspectiva tonal, cada elemento puede tener su propia variación de color. El autor jugó con verdes cálidos y marrones en el primer plano, y reservó los azules y los verdes, más fríos, para el fondo.

4. AÑADIR FORMAS Y LUCES El autor situó la fuente de luz a la izquierda y añadió distintas formas entre los árboles. Saber parar a tiempo es una de las partes más importantes del proceso: en este caso, las sombras apenas aportan información, por lo que los pequeños detalles resaltan por sí solos.

4

6

5

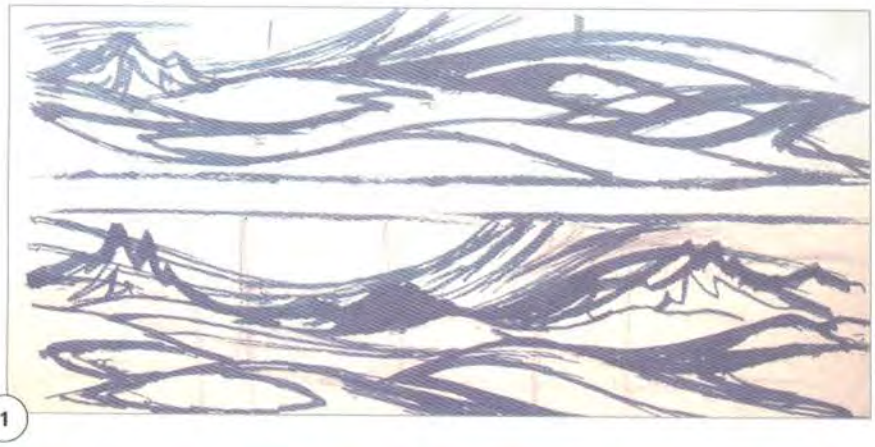
5. DETALLES Y FONDOS Cuando ya llevaba más de la mitad del trabajo hecho, empezó a centrarse en zonas determinadas de la imagen. Cada una de ellas le llevaba a retocar otra, y ningún retoque era el definitivo. Cuando se sentía a gusto con la forma de un árbol, empezaba a trabajar con otro, lo que le servía de inspiración para dibujar el siguiente. La luz es la clave de la atmósfera, así que unos cuantos rayos de sol entre los árboles contribuirán a dar ambiente a la escena.

6. TRABAJO MANUAL Finalmente, imprimió el archivo y lo colocó sobre un tablero de dibujo: añadió los últimos elementos con pinturas acrílicas y un rotulador negro. No pasa nada si se dejan algunas zonas a medias. En este caso, algunas de las líneas originales se han mantenido deliberadamente para que el cuadro parezca un dibujo de cómic.

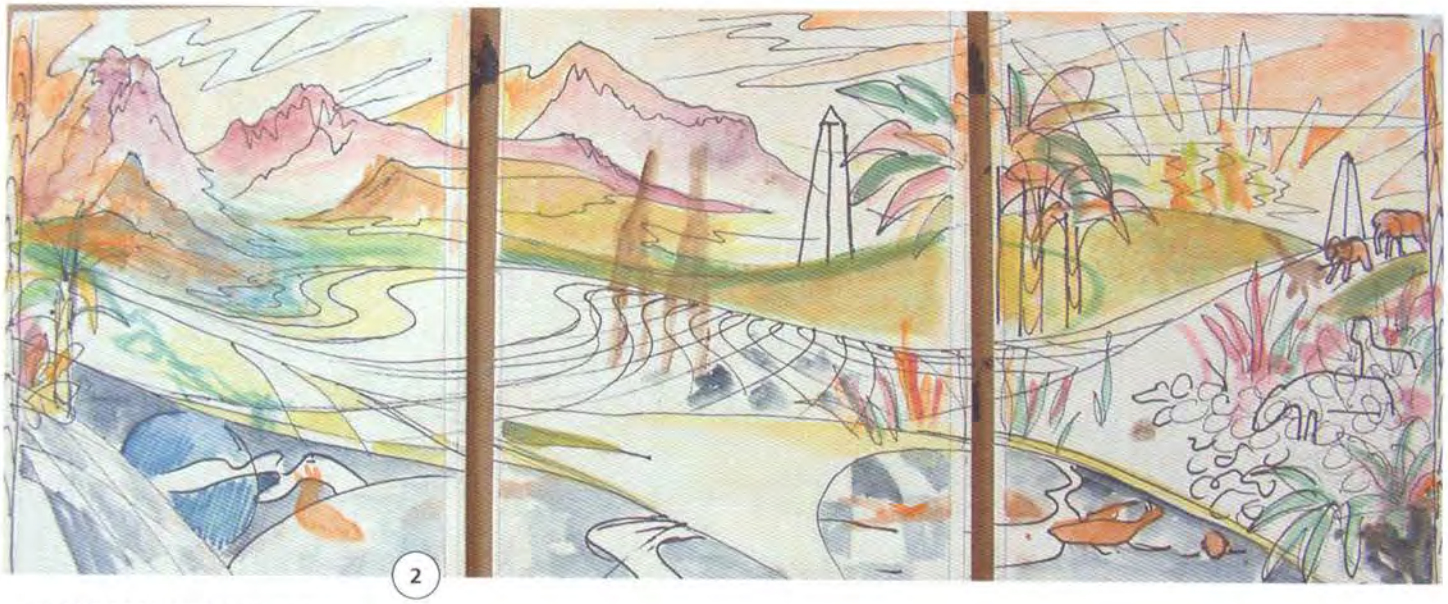
LA SABANA

Ilene Meyer quería que Meyerworld 1, 2, 3 *fuera un tríptico que se pudiera ver en cualquier combinación de secuencias, pero en el que ningún elemento necesitaría de otro para estar en equilibrio.*

Empezó a trabajar a partir de unos esbozos rápidos con rotulador para buscar el ritmo y el movimiento, y a continuación empezó a introducir el tema en cuestión.



1



2

1. PRIMEROS PASOS La autora hizo unos bocetos preliminares con un rotulador y no tardó más de dos minutos en cada uno: cree que cuanto más rápido trabaja, mejor le sale.

2. BOCETO A COLOR Se usó pluma y acuarela en el boceto inicial a color. En esta ocasión, el boceto también se pintó a gran velocidad.

3. LÍNEAS Y SOMBRAS Después de trasladarlo al lienzo, la autora oscureció las líneas y añadió parte del sombreado con un óleo diluido. Tal y como se puede apreciar, se realizaron diversos cambios en el proceso de transferencia al lienzo.

3

4. COLOR PRELIMINAR Los colores básicos se pintaron con pintura al óleo diluida. Fíjate en que todavía se pueden ver las líneas de las montañas y las del cielo, ya que éstas tienen que cuadrar con la viñeta adyacente.

5. DEFINIR LAS LÍNEAS Se aplica más color diluido para la vegetación. Se perfilan los cuadrados y se aclara el movimiento de las líneas que unen un lienzo con el siguiente. En esta fase las tres partes adquieren un ritmo más marcado. Se pintan los globos.

4

5

6

6. CONECTAR EL COLOR Cuando se secaron los globos, se aplicó una veladura de azul alizarina, violeta ultramarino y negro azulado en la parte inferior. Los tres dibujos habían de tener el mismo color, al menos en las zonas de contacto. Las montañas y el resto del paisaje quedan conectados por medio de los colores.

7. VELADURAS Se pintó parte de la puesta de sol, se añadió una veladura rosa a las montañas para refinar el tono y se veló el naranja con azul manganeso para matar el rojo. Las columnas que marcan el punto de unión entre los lienzos están más que medidas y perfiladas. Fue necesario recolocar las viñetas para que las líneas que las unen encajaran.

7

9

8. PULIR LOS COLORES Se pintaron varios atardeceres, puesto que las nubes son diferentes en cada lienzo. Se refinaron algunos colores de las montañas y se perfeccionaron las columnas.

9. ÚLTIMOS RETOQUES Cuando la pintura estaba casi acabada, la autora veló las columnas para darles una apariencia de cristal y refinó los colores para que casaran a la perfección.

8

LA CORDILLERA

1

El vuelo del espíritu *es un óleo sobre lienzo. Christophe Vacher empezó con una capa de ámbar como lecho de pintura antes de desarrollar el fondo y el personaje, trabajando desde el punto más lejano hacia el más cercano. Éste es sólo uno de los métodos de trabajo que a veces emplea. En otras ocasiones, por ejemplo, sombrea los colores por todo el lienzo antes de entrar en detalle.*

La obra final de Vacher es siempre muy estilizada, clara y equilibrada. Cuando echa un último vistazo al cuadro intenta ser lo más crítico posible con su propia obra. Si una zona concreta se ha trabajado bien pero resta claridad al conjunto de la imagen, se debe simplificar.

1. EL ESBOZO El trabajo comienza con un esbozo, hecho primero en papel, y luego trasladado al lienzo utilizando una cuadrícula. Este proceso hace que el artista tenga la oportunidad de pensar tranquilamente sobre la composición, las proporciones y la manera de relacionar las diferente formas.

2

2. EL FONDO (ver pág. 15). El artista utiliza una capa de óleo ámbar para definir los volúmenes y las luces con claridad. Se puede usar otro color cálido, pero el ámbar disuelto en trementina ofrece una gran variedad de tonos. La idea es que se pueda pintar sobre la capa cálida después de usar diferentes espesores, dejando que se vea la cálida y que juegue con colores más fríos, que se añadirán encima. Siempre es más fácil enfriar un color que calentarlo.

3. EL CIELO Aquí podemos ver cómo el lecho de pintura del fondo se utiliza en los colores del cielo, sobre todo en las nubes, donde el equilibrio entre fríos y calientes es especialmente importante para dar un ligero efecto translúcido. Las nubes también necesitan ganar volumen y adquirir tridimensionalidad, pero sin perder suavidad.

3

4

4. LAS MONTAÑAS Las montañas deberían transmitir la profundidad del fondo, razón por la cual las más lejanas tienen que estar más cerca del cielo y las nubes. La parte central y las más cercanas necesitan solidez y colores que definan el primer plano y la figura.

5. EL RESULTADO FINAL Se añaden la figura, el águila y el primer plano junto con los últimos retoques en las montañas y en el cielo. En esta fase, se revisa el dibujo para comprobar que todos los colores y los valores estén en perfecta armonía. Si los valores del fondo son demasiado oscuros o los colores están demasiado saturados, contrastarán excesivamente con la claridad del personaje, así que tienen que quedar rebajados. Lo mismo sucede con los valores o los contornos que son demasiado suaves o que no son lo suficientemente descriptivos.

5

PAISAJE MARINO

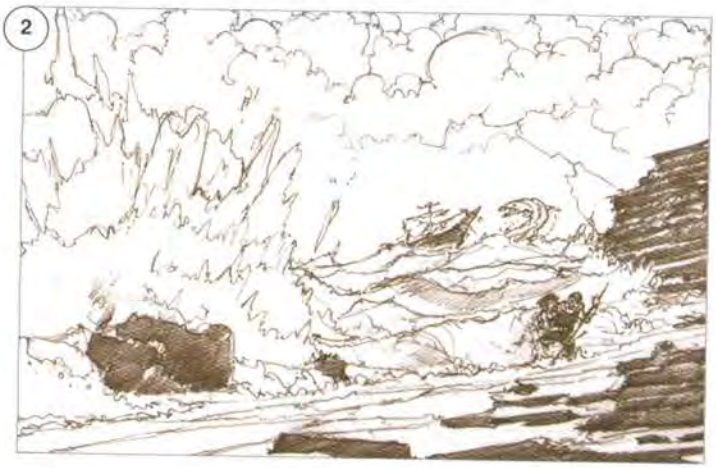
Para Donato Giancola, el paso inicial para pintar un cuadro empieza con la abstracción. Utiliza grafito con papel blanco o papel tintado para crear pequeños esbozos gráficos, a partir de los cuales selecciona un enfoque que mantendrá al pasar del pequeño al gran formato. La fuerza del diseño gráfico y la estética moderna –por ejemplo los campos de colores, las relaciones entre masas y vectores y los cambios de contrastes altos y bajos– le proporcionan una sólida base compositiva sobre la que construir la ilusión final. Basándose en el material de referencia, el autor ha usado un color áspero en acrílico y pinturas al óleo, que dan la forma final al dibujo al óleo.

1

1. ABSTRACCIÓN El artista empieza a trabajar en *The Mistress* haciendo un estudio a partir de pequeños esbozos. Por medio de este proceso, determina y selecciona un enfoque compositivo que se mantendrá al pasar del pequeño al gran formato.

2. ESBOZO GRANDE A partir del boceto original el artista hizo un dibujo más grande para poder ver mejor qué formas abstractas podrían aparecer en la realización final "realista". Unas personas situadas a la derecha, que logran alcanzar la orilla en medio de una violenta tormenta, proporcionan escala a la obra, además de una dimensión emocional. Las figuras están rodeadas de formas oscuras, que crean una herradura que envuelve la gran roca de la izquierda.

3. MEJORAR EL ABSTRACTO Tras definir las grandes rocas, el artista vuelve a lo abstracto para introducir nuevos elementos de la realidad. Aumenta el punto de enfoque de la roca más grande y reduce el tamaño de las figuras. Se eleva la línea del cielo y del horizonte (ver pág. 38) y se establece como elemento principal de la composición un diseño diagonal de las rocas y las figuras.



2

3

4

4. ESTUDIO DEL COLOR Después de tomar algunas fotografías que le sirvieran como modelo para dibujar las personas y los ambientes, el artista hizo un estudio del color con acrílico y óleo. Los materiales de consulta le permitieron comprender cómo la luz y el color contribuyen a dar realismo al cuadro. Los materiales de referencia incluían un libro sobre el mar y la costa e imágenes de impactos de olas obtenidas en Internet.

5. REALISMO El artista pinta la parte final de la obra en óleo sobre un panel tratado, siguiendo rigurosamente el estudio del color y el esbozo original para dotar al cuadro de forma y movimiento. El color general del cuadro ha pasado de la aguamarina al azul y el morado para conseguir un efecto nocturno. Aunque el artista consulta continuamente sus fotografías para recoger información sobre los valores (ver pág. 30), el color y los detalles, los cambios improvisados hacen que la obra sea interesante y original.

5

MUNDO ACUÁTICO

Ilene Meyer pintó Regreso a la patria *inspirándose en las carpas doradas que vio en sus viajes por diferentes partes del mundo. El país de origen de la mayoría de las carpas es Japón; sin embargo, el pez de su dibujo busca su hogar en el paisaje. La artista ha empleado óleos sobre un lienzo enyesado y ha aplicado diversas capas y veladuras (ver pág. 15) para dar a la obra final una textura similar a la seda.*

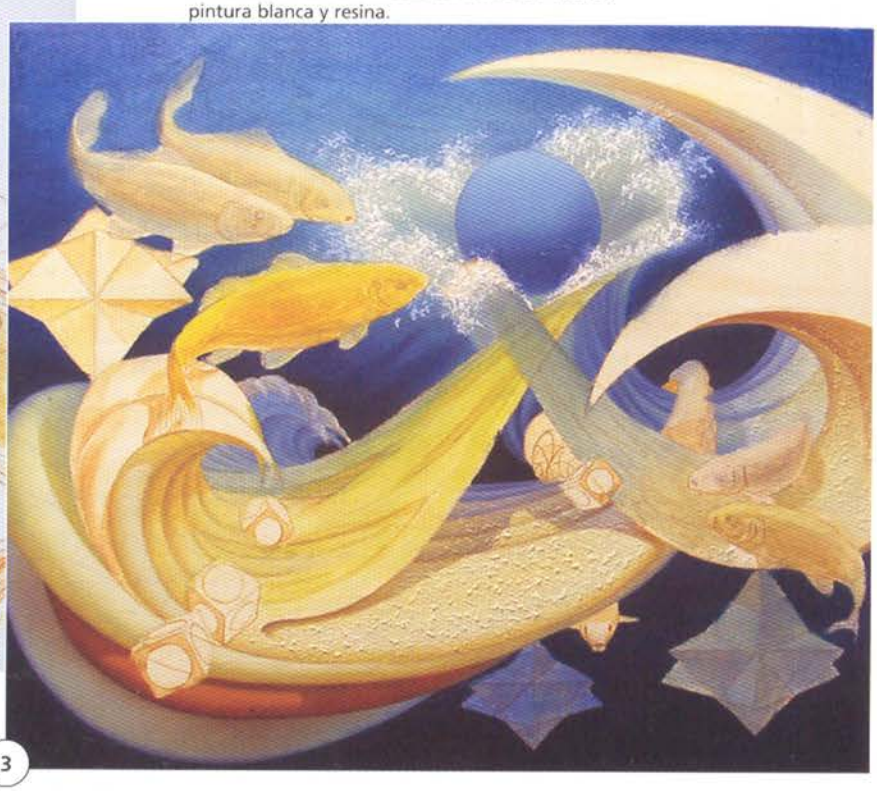
1

1. BOCETO RÁPIDO La autora siempre hace bocetos rápidos. Tardó menos de un minuto en hacer el boceto original de esta obra con rotuladores.

2. SOMBREADO Las imágenes se trasladan al lienzo y las líneas se oscurecen y se sombrean con óleo rebajado.

2

3. TEXTURAS El fondo se ha pintado previamente, pero con una capa fina que permite ver las líneas. Parte del primer plano y de la espuma que sale del globo está texturizado con una mezcla de blanco de titanio, pintura blanca y resina.



3

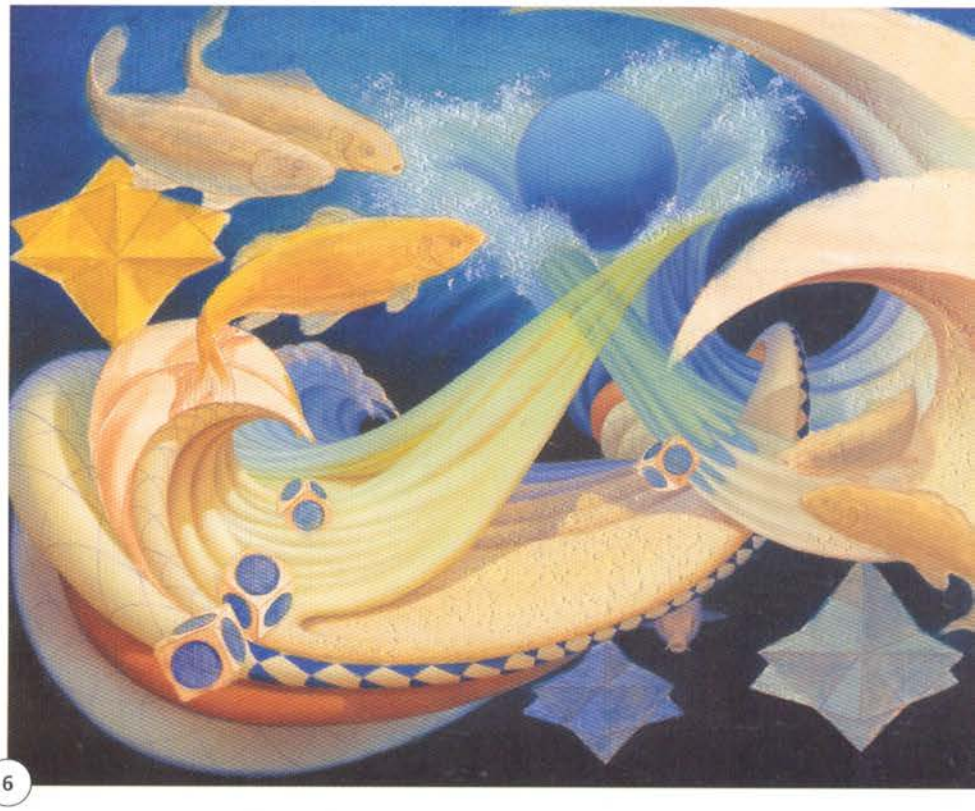
4

4. VELADURAS Se han pintado veladuras de los mismos colores con diversas combinaciones para oscurecer algunas zonas, a excepción de la espuma del mar. Se han empleado pinturas diluidas sobre los peces y la esfera, pero todavía se observan algunas de las líneas de guía.

5

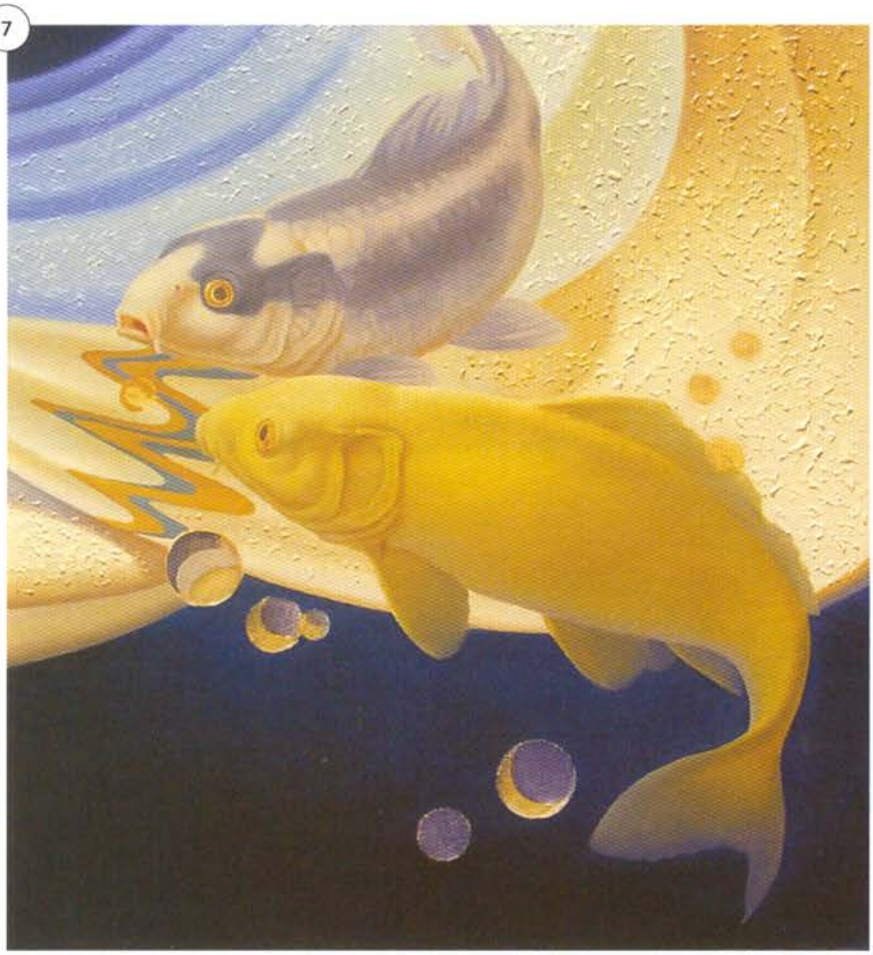
5. CONECTAR EL PRIMER PLANO Los dos chorros de agua que se solapan en el centro del cuadro se han pintado de tal manera que los elementos que la rodean conectan con el primer plano. Las ondas se han pintado con una veladura gruesa y se han añadido líneas de tonos muy pálidos.

6. PINTAR LOS DADOS Se ha pintado una fina base sobre la espuma del mar y se han acabado de unir los dos chorros de agua de tonos amarillos y verdes. En esta fase se han pintado los dados que aparecen en la escena.



6

7

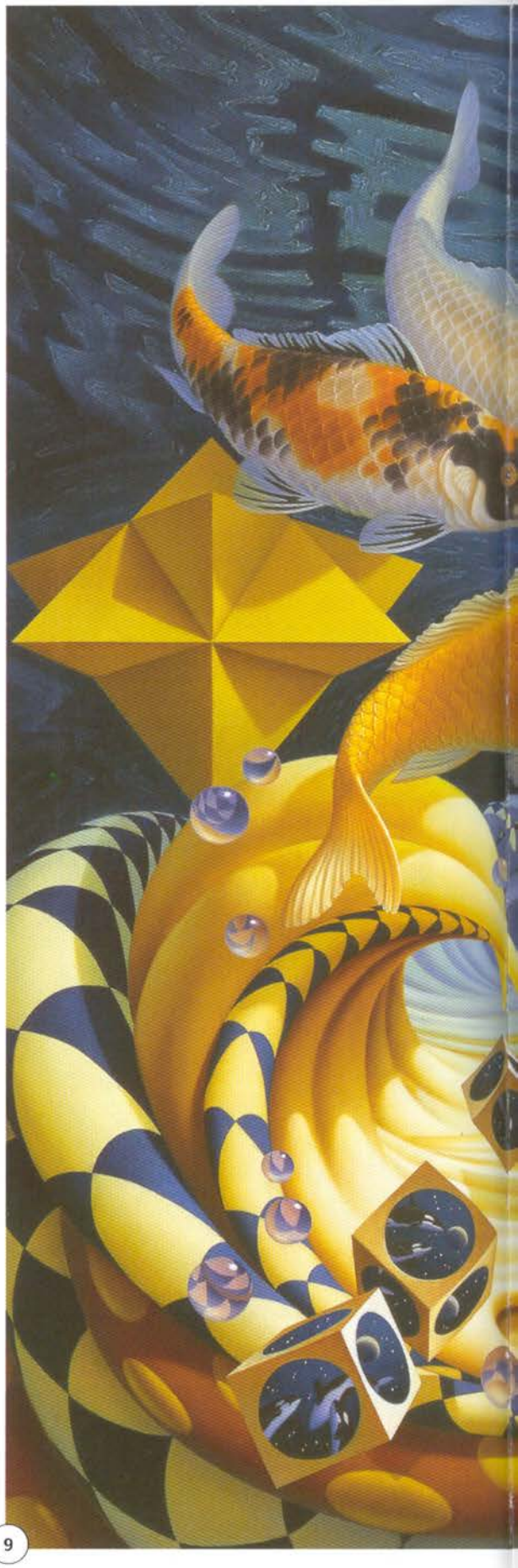


7. EL PEZ La autora dibujó espirales doradas en primer plano y aplicó un óleo diluido sobre el pez (cada capa tiene que secarse antes de aplicar la siguiente). En esta fase también pintó el resto de los dados, además de las espirales, las escamas, las aletas y las esferas acuáticas.

8

8. ESTRELLAS GEOMÉTRICAS Después de pintar una estrella completa, brillos y veladuras incluidos, se empleó un palillo para acabar de darle forma (ver pág. 15) al diseño. Sólo tienes una oportunidad, así que si te sale mal tendrás que deshacerlo todo y volver a empezar desde el principio.

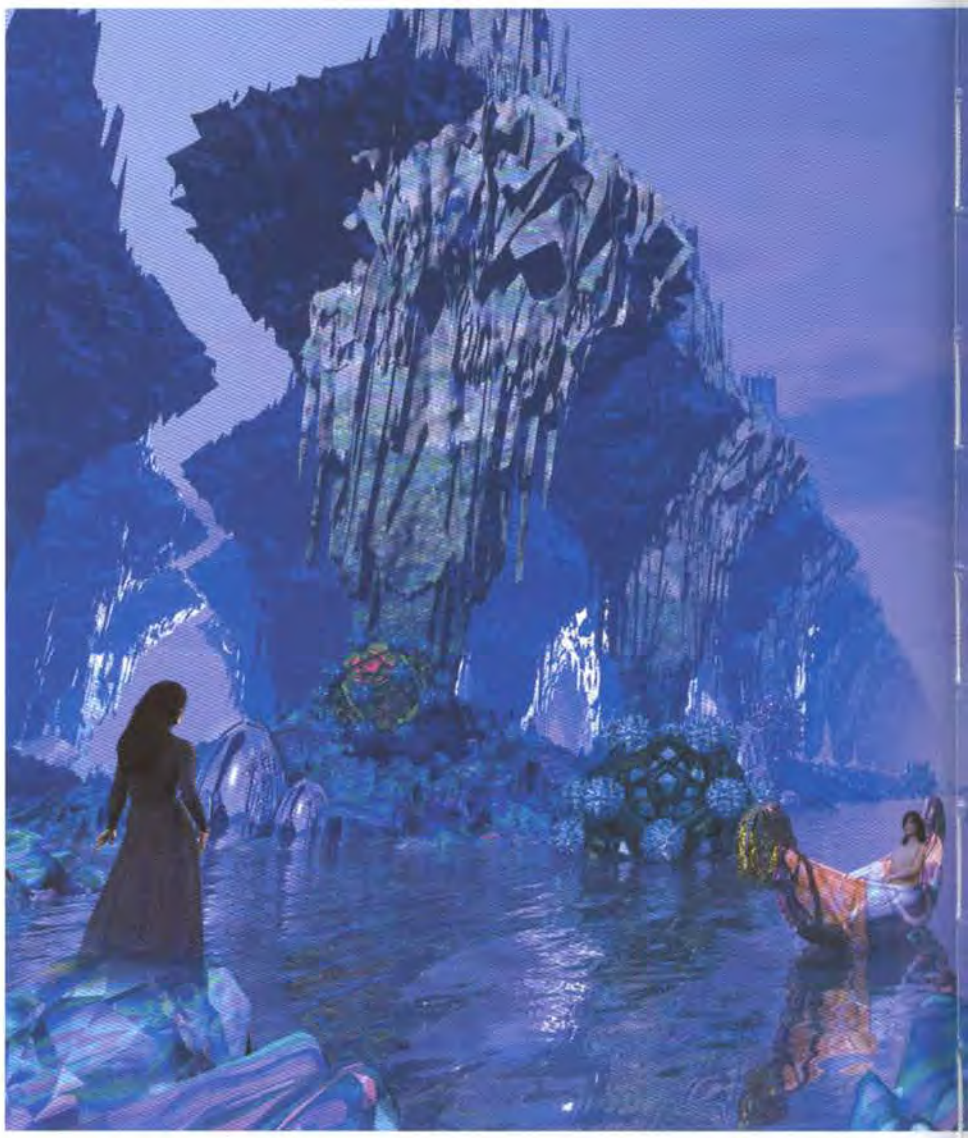
9. OBRA ACABADA El resultado final es una obra atractiva en la que el espectador puede recrearse visualmente con los distintos elementos que la componen.

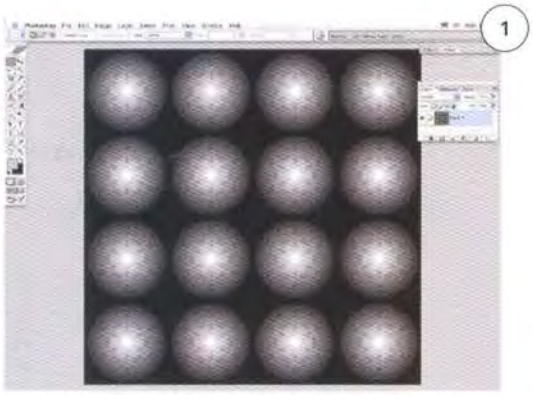


9

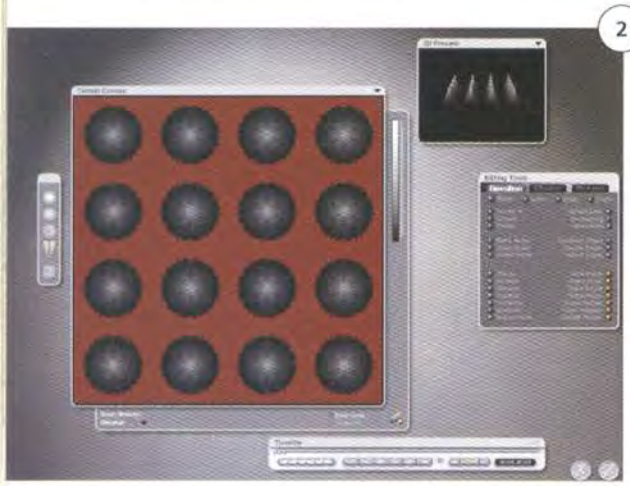
PAISAJE DE ENSUEÑO

Bryce es un programa de diseño por ordenador que permite crear paisajes tridimensionales. Con él, el artista puede controlar el terreno, el cielo, el clima, la luz y los puntos de vista, de tal modo que las imágenes se pueden ver desde cualquier ángulo. Cuando el dibujante de fantasía Jurgen Ziewe creó Amigos en un sueño, *usó el programa* Bryce *para producir una imagen que recreara una atmósfera onírica.*





1. LOS CONTORNOS DEL TERRENO Cuando se crea un escenario de fantasía con *Bryce*, el punto de partida suele ser la creación de un terreno. Los contornos del terreno se pueden crear con *Photoshop* (ver pág. 16) como una imagen en blanco y negro. En *Bryce* se utilizará como un mapa de desplazamiento. Cuanto más claras sean las zonas, más altura tendrán. Cualquier imagen en blanco y negro dará resultados muy interesantes al tratarla con esta técnica.



2. EDITAR EL TERRENO La imagen de *Photoshop* se importa al editor de terrenos de *Bryce* para crear un terreno base. Se generan las columnas rocosas que se ensanchan en la parte superior. Se amplía la base del terreno para que las columnas de roca parezcan estar separadas.

3. COMPONER LA ESCENA La vista previa de *Quickdraw* permite hacerse una idea de la primera composición después de importar varios objetos de otros programas. Las formas abstractas y la góndola se crearon con *Lightwave* y se importaron a *Bryce*.

4. LA CALIDAD DE LAS SUPERFICIES Después de importar los objetos y de retocarlos, hay que texturizarlos de nuevo con el editor de materiales de *Bryce*. El artista separará los objetos en el programa, y les dará al agua y a las montañas una textura única. Como es una imagen onírica, el realismo no tiene cabida.

5. CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA
Con la vista aérea de *Bryce* se pueden introducir fuentes de luz distintas y duplicar los objetos importados para poblar el escenario. Una renderización a vista de pájaro nos ayudará a saber cómo está quedando la imagen.

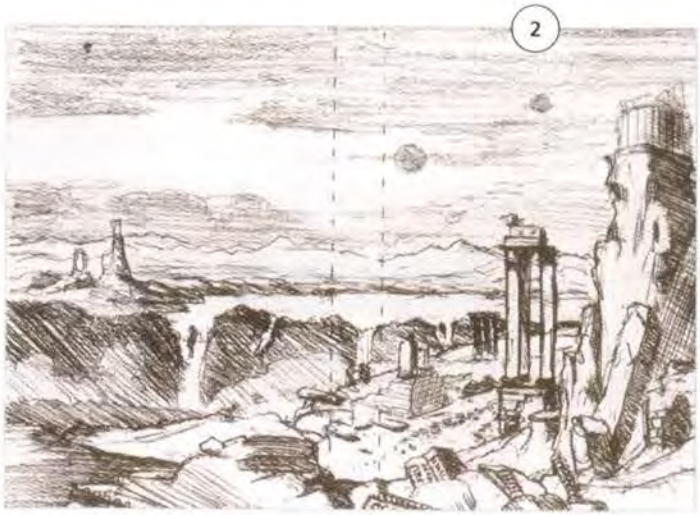
6. CONTROLAR LA ATMÓSFERA
El principal atractivo de este paisaje es la atmósfera y la iluminación. Con la función Skylab de *Bryce* se puede crear todo tipo de efectos: la hora, el tamaño de la luna y del sol, la neblina y el rocío o el movimiento de las nubes, todos ellos espectaculares.

7. EL CUERPO HUMANO El cuerpo humano se crea con *Poser*, que tiene unos efectos de iluminación muy buenos. El personaje tiene que quedar translúcido, fantasmagórico; se incluye en la escena final con *Photoshop*. No hay que olvidar que la iluminación tiene que ser homogénea aunque se trabaje con varios programas.

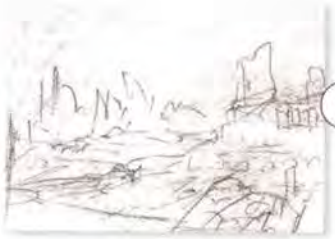
8. JUNTAR TODOS LOS ELEMENTOS
Las montañas enmarcan a la mujer de la izquierda. La góndola actúa como eje de los puntos de fuga (ver pág. 38) de las montañas y del agua. La composición realza la acción y enfatiza la tensión y la atracción que se crea entre los dos personajes.

EL FIN DE LOS DÍAS

El fin de los días *es una ilustración de Rob Alexander para una colección de cuentos que se desarrollan en el crepúsculo de un gran imperio. Más que representar una escena concreta, quiso plasmar la idea de la colección como conjunto. La misión del artista es contar una historia, y aunque el autor tenía una obra original en la que inspirarse, quiso crear un relato visual que trasmitiera la atmósfera general de la colección.*



1. APUNTES Estos apuntes exploran la arquitectura, los puntos de vista y las composiciones de forma muy primaria, y gracias a ellos el artista se puede centrar en los elementos clave y encontrar el núcleo de la ilustración, que se convertirá en el hilo conductor de todos los elementos. Este hilo conductor aparece en el segundo apunte (paso 2), en el que el autor encuentra el punto de vista adecuado para expresar la idea que quería transmitir.



2. APUNTE PRINCIPAL El esbozo se amplía y se desarrolla, y se incluye una zona de margen para el lomo del libro. Los edificios se definen y el mundo imaginario empieza a tomar forma.

3. COMPOSICIÓN NUEVA El artista sigue dándole vueltas a sus apuntes. Eso le lleva a dibujar un esbozo diferente que transmite mejor que el anterior la idea que el autor quiere expresar. Se convierte en la composición definitiva.

4. DEFINIR EL ESBOZO Se definen los apuntes y se consigue una imagen con profundidad y sensación de ubicación. Se definen los edificios y se establece un equilibrio entre las áreas despejadas y las secciones de construcción más densa.

5

5. PULIR LA COMPOSICIÓN
La composición se pule aún más. Hay más equilibrio y el arco principal situado en el plano medio hace de contrapunto de la cúpula y los pilares de la derecha. Los vestigios del fondo se han unificado (ver pág. 29). Se han definido los trazos del primer plano, y el agua y los reflejos están representados con mayor precisión. En este punto se recopiló documentación de referencia sobre arquitectura, especialmente sobre ruinas grecorromanas, turcas y persas, y sobre catedrales góticas para los arcos. Se añadieron detalles de todas esas fuentes a los elementos de la ilustración para conseguir una mayor complejidad y realismo.

6. EL ESTUDIO DE COLOR Este estudio del color permite que el artista trabaje los valores (ver pág. 30), los colores básicos y las temperaturas (ver pág. 34) al mismo tiempo, y que identifique las zonas problemáticas en las que los elementos pueden acabar oponiéndose. Se ha incrementado la sensación de profundidad: la ciudad en ruinas se adentra en el mar, aunque lo justo para que se sigan distinguiendo los elementos, y el plano del suelo se simplifica para dar unidad al primer plano.

6

7. LA OBRA TERMINADA La obra terminada se amplía y se pasa a papel de acuarela tensado. Empezando por el cielo y los elementos del fondo, el cuadro se compone rápidamente gracias a la guía que proporciona el estudio del color. En las capas iniciales se ha usado mucha agua (ver pág. 11), pero a medida que el cuadro progresa se aplica pintura cada vez más seca. Cuando el cuadro está casi terminado, se añade blanco opaco para realzar los efectos atmosféricos y limpiar los bordes de los monumentos o reforzar las áreas más claras, como la cúpula. Se da un toque de tinta china blanca y otro de amarillo Nápoles para copiar el aspecto del papel de acuarela; a continuación se añade una capa de acuarela transparente en seco (ver pág. 11) por encima, para crear una veladura (ver pág. 11) y conservar el aspecto y la luminosidad de la acuarela.

7

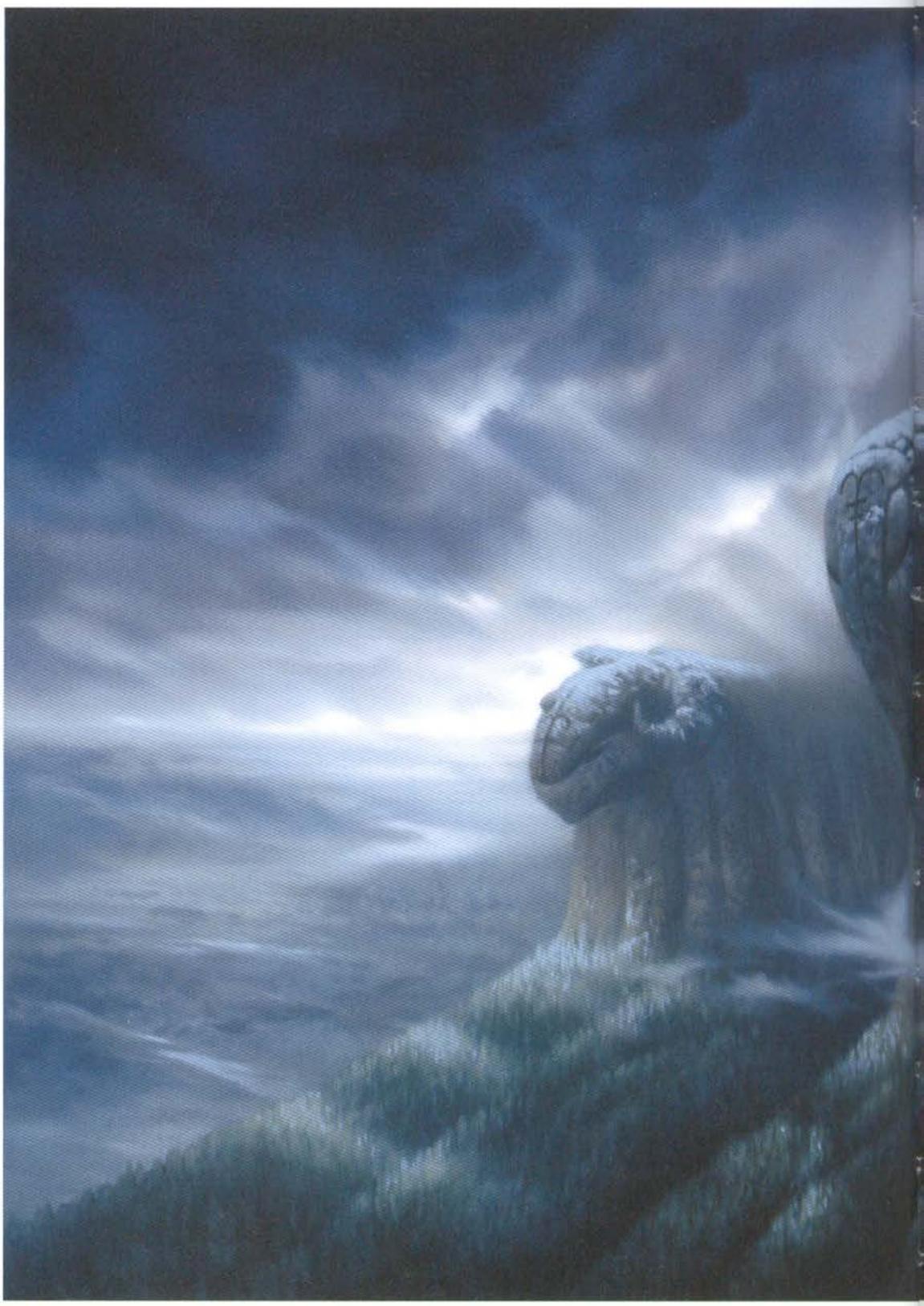
CAPÍTULO 4

GALERÍA

En las páginas siguientes encontrarás una galería donde se exponen las obras de varios autores que conocen bien las reglas y, lo que es más importante, cuándo y cómo seguirlas o romperlas. Esta sección te ofrece una colección de cuadros dibujados por autores profesionales y realizados con distintas técnicas y estilos que son una fuente de inspiración para futuros artistas.

EL PAÍS DE LOS GIGANTES

Los paisajes fantásticos con una gran carga dramática pueden incluir elementos majestuosos que le confieran una escala supraterrenal, o formas que parecen haber sido creadas por una intervención divina, o que han sido esculpidas por los propios dioses. Estas imágenes se corresponden con unos enigmáticos cuadros de Christophe Vacher de proporciones épicas, que transmiten la grandeza del más allá.



▸ EL MONTE DE LOS INMORTALES
CHRISTOPHE VACHER, ÓLEO
Como si se tratara de las proas de unos barcos colosales que intentan abrirse paso entre una penumbra estigia, estas misteriosas formaciones rocosas añaden un toque inhóspito y desasosegante al ya de por sí amenazador cielo de tormenta. Los árboles del primer plano, con una formación de nubes bajas, y la microscópica figura humana ilustran la naturaleza gigantesca de este paisaje.

▲ LOS GIGANTES
CHRISTOPHE VACHER, ÓLEO
Estas estatuas antiguas esculpidas sobre un descomunal peñasco de color oscuro representan a unos caballeros con armadura, o quizás a un grupo de sacerdotes. Pero, ¿han sido creadas por las manos del hombre o ha sido una raza de gigantes la encargada de esculpir estas estatuas a tamaño real? Hace tiempo que se perdió su origen y su significado. La roca mágica que flota a sus pies y los rayos de luz que atraviesan las nubes cerradas realzan el tamaño inmenso de las esculturas.

CIUDADES MISTERIOSAS

El entramado de calles laberínticas y los edificios que pueblan las ciudades de fantasía ofrecen panorámicas fascinantes en las que la imaginación vuela por encima de los tejados de las casas. Las figuras que se vislumbran en estas ciudades no sólo sirven de escala para los edificios, sino que transportan al espectador dentro del cuadro y le llevan a imaginar la vida de los habitantes de aquellos lugares tan extraños. Podemos comprobarlo con las figuras de estas dos ciudades de fantasía tan distintas.

▲ VIENE LA SANGRE
EDWARD MILLER, ACRÍLICO
Alumbrando como con un foco la zona clave de la composición, el artista centra la atención del espectador en la figura oscura y la sombra que proyecta sobre el cuerpo que yace junto a ella. Es una escena que se corresponde con el modelo de retablo de terror. Debajo de la capa se esconde una criatura nocturna, jorobada y enferma, que ronda a sus anchas por las calles. El resto de la ciudad está pintada con una paleta de azules y marrones.

◄ LA CIUDAD CATEDRAL
RICHARD WRIGHT, DIGITAL
Una metrópolis gótica con sus avenidas de impresionantes estructuras catedralicias rodeadas de una cierta neblina. Los árboles se retuercen entre los contrafuertes o sobresalen de las cúpulas en busca de luz. Las naves tipo zepelín sobrevuelan el plano, sorteando los capiteles y pasando entre las sombras que proyectan las torres.

TIERRAS UMBRÍAS

La atmósfera desasosegante y el terror sutil de las historias clásicas de fantasmas, como las recopiladas por el maestro M. R. James, son dos de las características de la fantasía oscura más difíciles de captar visualmente. En estas imágenes, las figuras siniestras que se mueven sigilosamente por los misteriosos paisajes nocturnos llevan al observador a plantearse qué sucesos paranormales estarán teniendo lugar en aquellas tierras tenebrosas.

▲ EL FANTASMA
EDWARD MILLER, ACRÍLICO
En este escenario bañado por la luz de la luna, una figura casi de ultratumba se yergue en lo alto de un tejado. Entre los pliegues de su sudario se vislumbra un pálido resplandor que permite entrever lo que parece ser su rostro o sus huesos.

El mugriento resplandor de la luz de la luna recuerda al pintor de época victoriana John Atkinson Grimshaw, famoso por pintar escenas nocturnas en las que aparecía el humo, la polución o esas nieblas tan habituales en las ciudades industriales del Reino Unido del siglo XIX.

▲ LA LISTA DE LOS SIETE
LES EDWARDS, ÓLEO
Un paisaje de invierno sombrío con una abadía en ruinas de fondo. Esta obra recuerda al cuadro del siglo XIX La abadía del robredal *del pintor romántico alemán Caspar David Friedrich, uno de los principales exponentes del paisajismo simbólico. Algunas de sus obras más conocidas son expresiones del misticismo religioso. Igual que en las obras de Friedrich, este cuadro puede interpretarse como una escena invernal sombría o como una representación de la repercusión de la Reforma y la condición efímera de las cosas.*

LAS PROFUNDIDADES DE LA CIUDAD

Las cloacas mugrientas casi olvidadas o simplemente ignoradas, las catacumbas y los cimientos de los edificios o las entrañas de una gran metrópolis pueden transmitir un ambiente de grandeza decadente o mostrar una de las caras de la compleja estructura y de las enredadas callejuelas de una ciudad donde reina la más alta tecnología. Estas imágenes nos recuerdan al terrorífico mundo subterráneo de los Morlocks de La máquina del tiempo, *de H. G. Wells, o a la ciudad subterránea infestada de mutantes situada bajo la* Megaciudad de los cómics *de Juez Dredd.*

▼ MUNDO SUBTERRÁNEO

RICHARD WRIGHT, DIGITAL

Esta imagen muestra un interior gótico, majestuoso y sepulcral, pudriéndose en las profundidades más tenebrosas. Una neblina pantanosa se extiende por los márgenes del suelo inundado, y los únicos habitantes de este paraje son los pájaros que vuelan en círculo entre las cadenas colgantes y las figuras funerarias con antorchas situadas junto a la torre y su viaducto. Esta escena crepuscular está basada en una excelente composición y nos ofrece la visión de arcadas intrigantes y distintas aberturas que conducen a lugares misteriosos.

▶ CLOACAS

RICHARD WRIGHT, DIGITAL

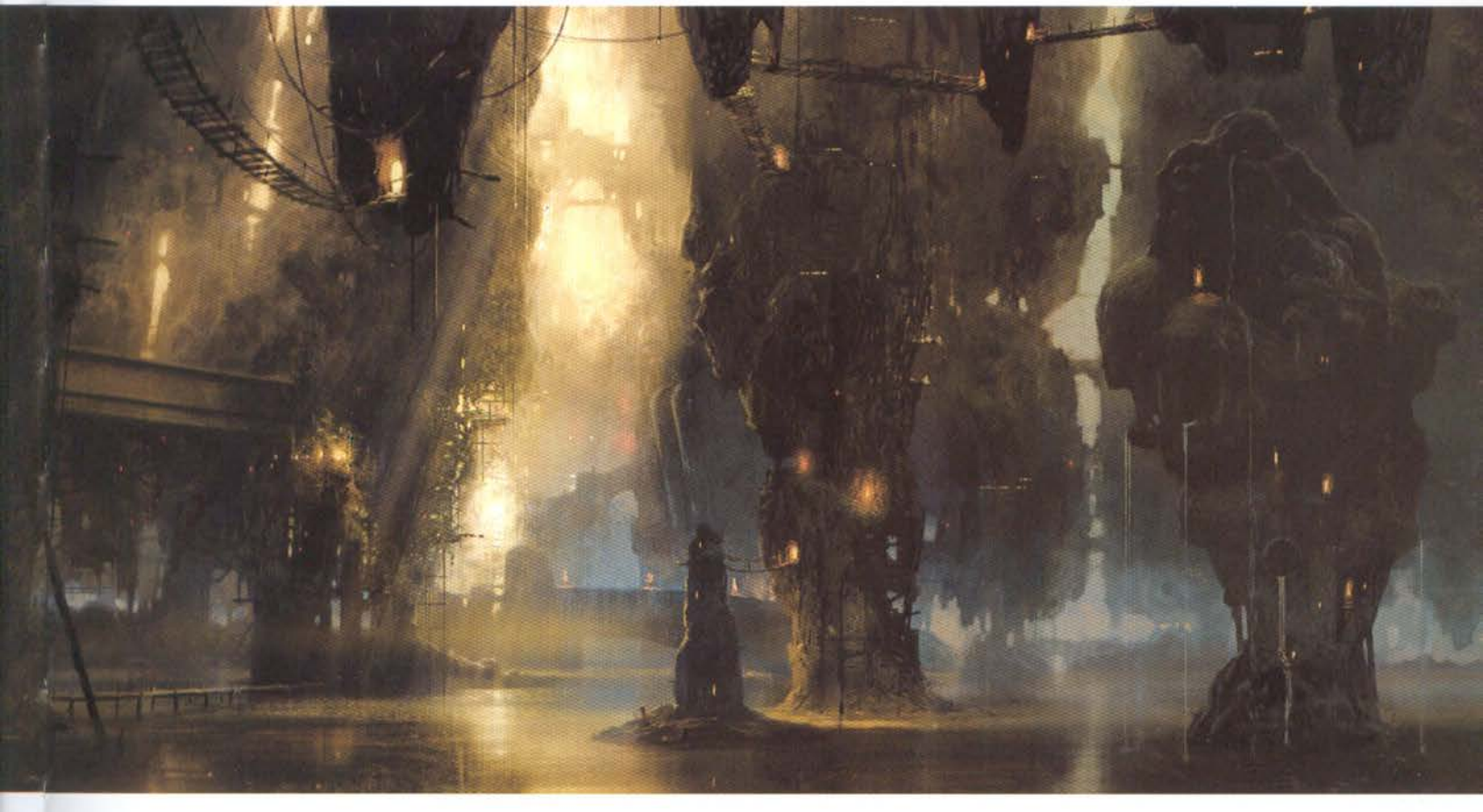
Unas cloacas pantanosas se extienden a lo largo de la penumbra cavernosa de esta escena. Estalagmitas que se alzan como nidos de termitas en los pantanos más mugrientos son el hogar de aquellos que han sido desterrados de sus lugares de origen. Las lámparas de aceite arden en las ventanas, y entre morada y morada se extienden puentes de cuerdas para mantener unida a esta comunidad. La paleta de amarillos enfermizos y marrones y azules pálidos logra plasmar el ambiente fétido en el que está sumido este lugar.

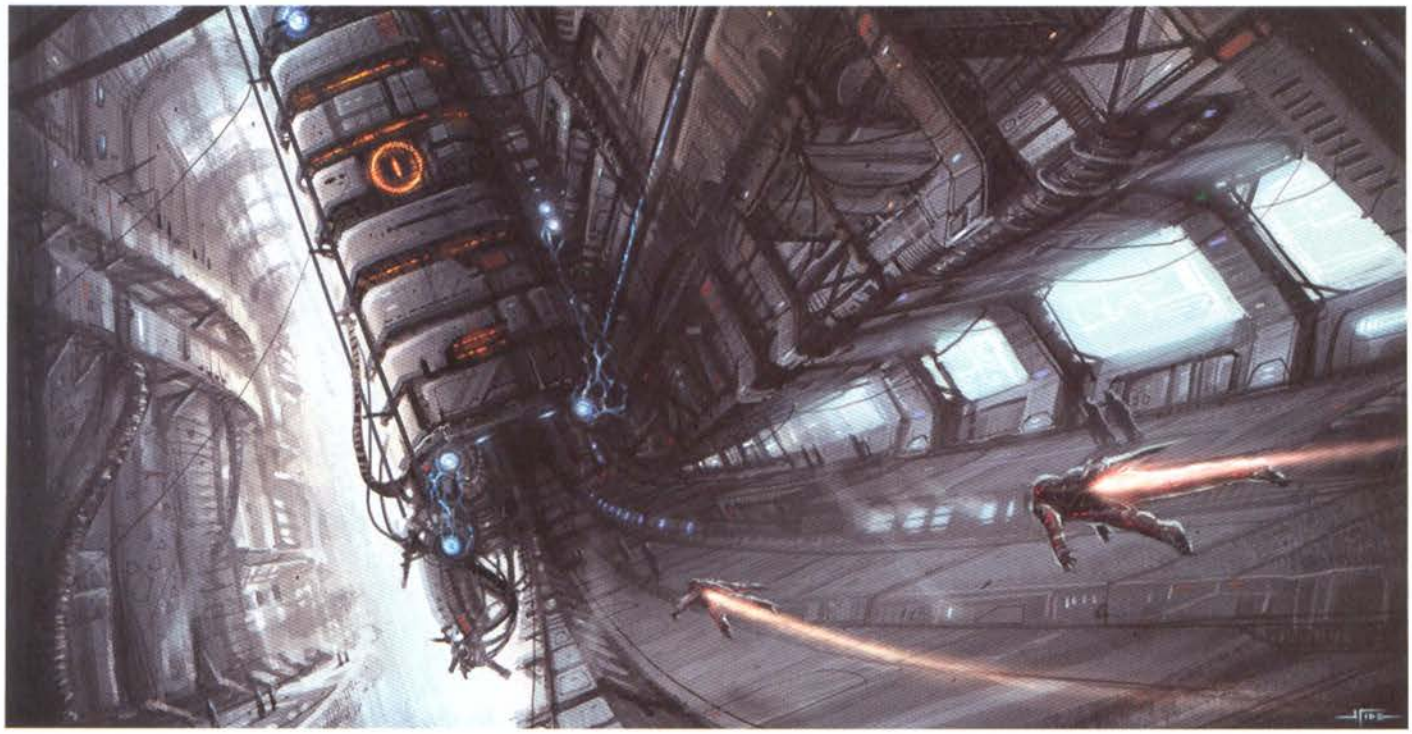
▶ LA TORRE

HIDEYOSHI RUWWE, DIGITAL

Parecen meras piezas de una máquina de grandes dimensiones, pero estos viajeros autopropulsados son diminutos y se desplazan a altas velocidades sobre esta franja cóncava de metal: por un lado, un abismo de tecnología con ventanas que emiten una luz demasiado intensa y fría, y por el otro, un interior que no invita a entrar.

En esta composición la mirada se dirige hacia los confines más oscuros, hacia el centro de la imagen, y el observador no puede evitar adentrarse en las profundidades de esta máquina bizantina y quedarse atrapado en este entorno industrial.





DESIERTOS DE HIELO Y ARENA

La variedad de estos parajes desolados de belleza hostil y salvaje va desde los desiertos áridos con mares de dunas infinitas y tormentas de arena a la soledad gélida de los restos helados de la era de las glaciaciones. La oposición entre las paletas cálidas y frías de estas imágenes ayuda a distinguir claramente estos paisajes tan diferentes pero igualmente inhóspitos.

◂ BAGDAD

BRYN BARNARD, ÓLEO

Con una paleta cálida se recrea un desierto de calor extremo. El cielo azul y despejado se funde en una llanura de estilizadas dunas de arena. En el centro de esa unión, encima de la línea del horizonte, justo en el corazón de la imagen, surge un extraño oasis. Es una isla desierta, un reducto de árboles y arbustos que crecen en lo que parece ser un típico pueblo inglés situado, paradójicamente, en medio de un mar de arena.

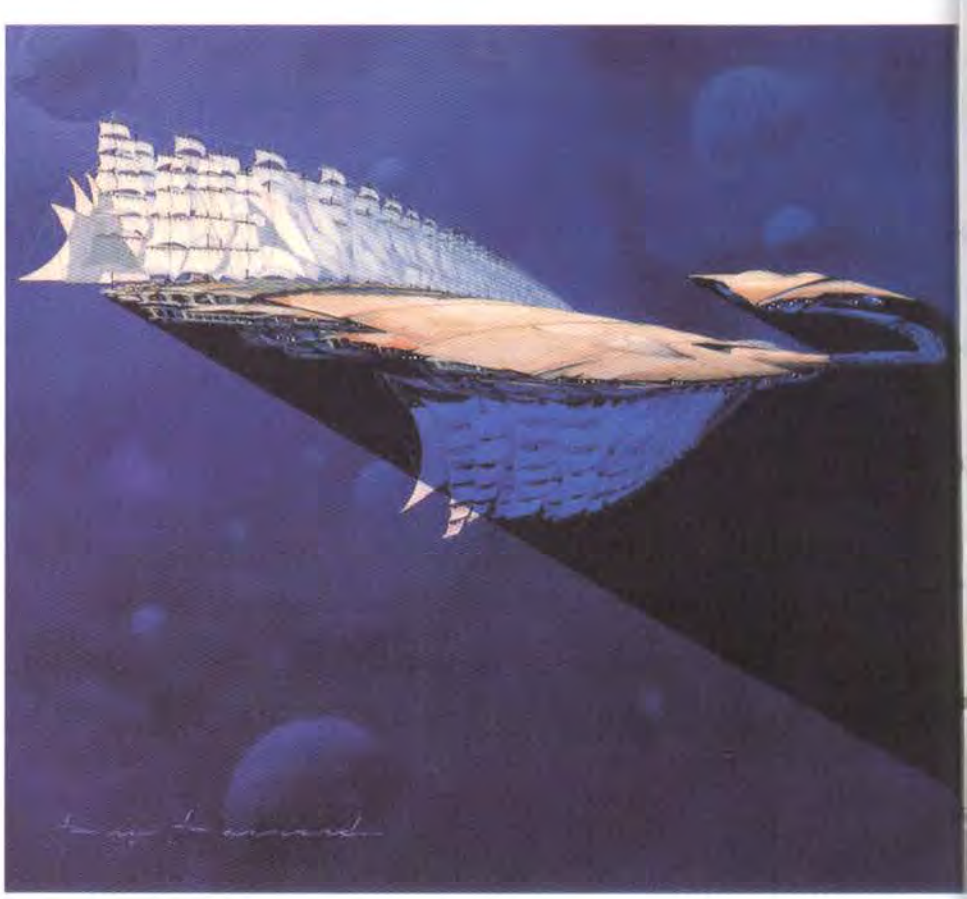
▸ EL PASO DE RARLONN

PAUL BOURNE, DIGITAL

La paleta de colores fríos empleada en esta imagen 3D transmite sin lugar a dudas una sensación de frío polar. Las detalladas texturas del suelo helado, junto con el cuidadosamente seleccionado punto de vista bajo de los rayos del sol y las sombras que éstos generan, resultan muy convincentes y realistas: prácticamente ofrecen el mismo acabado que una fotografía. El pico que sobresale, situado a una distancia media, nos recuerda que se trata de un reino desierto, fruto de la imaginación del artista.

PLANOS DE IRREALIDAD

Las imágenes de otros mundos, con sus detalles peculiares, surrealistas y desconcertantes, nacen en lo más recóndito de la imaginación y toman vida de manera convincente. Estas imágenes surgen del propio paisaje mental del artista y recrean lugares o situaciones que reflejan las abstracciones de nuestra propia realidad. En estas escenas, se utilizan sorprendentes combinaciones de formas que hacen que nos fijemos más detenidamente en ellas y que pongamos en duda lo que estamos viendo.



▸ DIEZ MIL LEGUAS
BRYN BARNARD, ÓLEO
La curvatura amplia y etérea de estos veleros celestiales se combina, tanto en la parte superior como en la inferior, para crear una forma elegante, orgánica y serpenteante que flota serenamente en el espacio arrastrada por los vientos astrales. La única sombra, recta y muy marcada, que proyecta la cubierta tiene su contrapunto en las curvas orgánicas situadas encima, lo que dota de unidad al conjunto de la composición.

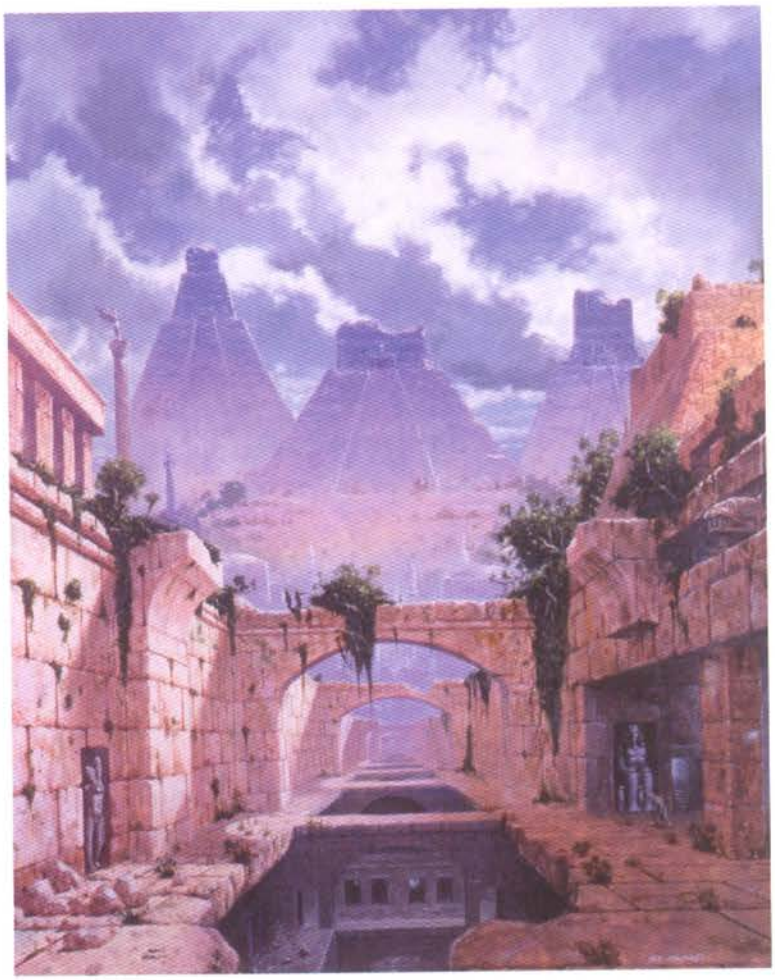
◂ DERYNI
MELVYN GRANT, ÓLEO
Este caballo y su jinete se han quedado congelados en pleno galope en la cumbre angular del pico cristalino. Las patas del caballo parecen estar atrapadas y luchan por soltarse del suelo, de gran contraste y planos rectos. El brillo vítreo de las figuras sugiere que están atrapadas como insectos en ámbar y quizá colocados allí por arte de magia: el resplandeciente hechizo del jinete atrapado para siempre a mitad de camino.

PANORÁMICAS DE RUINAS

Como ya descubrieron los pintores de la época victoriana, las ruinas tienen un encanto deliciosamente romántico. Son misteriosas, esconden secretos de civilizaciones perdidas y simbolizan la triste desaparición de una sociedad, ya sea antigua o moderna. En estas dos imágenes, las caóticas ruinas provocadas por la industrialización de lo que en su día fue un paisaje natural contrastan con los restos desmoronados de una gran civilización que poco a poco está siendo conquistada por la naturaleza.

▼ LA TIERRA DE FUEGO
RICHARD WRIGHT, DIGITAL
Una imagen infernal sobre la industria trastornada, sobre las obras de expansión que han saqueado un paisaje que se extingue lentamente, cuyos edificios resurgen y humean entre las grietas de la tierra arruinada. Las franjas del terreno ahora forman una caldera de promontorios de tierra unidos mediante carreteras de metal. De las chimeneas de piedra surgen humos tóxicos. Este espectáculo infernal tiene lugar bajo la mirada apocalíptica del sol del atardecer.

▶ PARLAINTH
LES EDWARDS, ÓLEO
Esta composición formal nos transporta, como intrépidos exploradores, al corazón de una antigua metrópolis ya abandonada. El punto de fuga conduce la mirada del espectador de las catacumbas subterráneas a la base de las pirámides del fondo y, finalmente, hacia arriba para admirar su monumental tamaño. La arquitectura y las estatuas mezclan, con acierto y de manera intrigante, características propias de los aztecas, de los egipcios y de los romanos para crear el último imperio perdido.



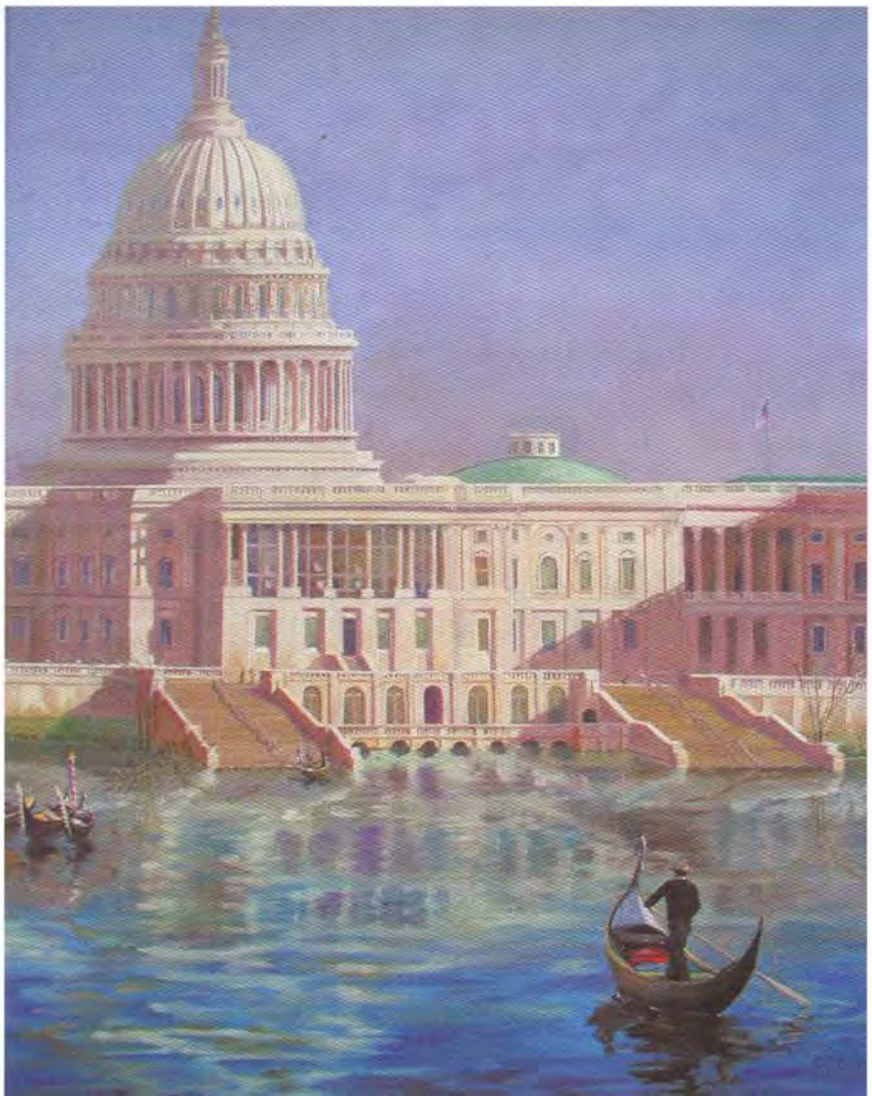
EXTRAÑAMENTE FAMILIAR

Los monumentos famosos y los edificios conocidos pueden utilizarse en algunas obras para transmitir ideas fantásticas y recrear mundos de ciencia ficción en un contexto inesperado o poco habitual. Pueden usarse a modo de advertencia o para plasmar impactantes situaciones futuras. Un ejemplo digno de mención en este tipo de imágenes impactantes e icónicas es la aparición de la Estatua de la Libertad semienterrada en una playa en la película El planeta de los simios.

▲ EL TÁIN

EDWARD MILLER, ACRÍLICO

Una persona solitaria contempla las ruinas de la devastada ciudad de Londres. Las conocidas torres y los puentes de la Tower Bridge no son más que siluetas que se recortan contra el cielo rojizo, que a su vez sugiere que el fuego sigue consumiendo parte de la ciudad. La imaginación intenta vislumbrar qué habrá podido provocar semejante destrucción.



◂ VENECIA EN EL POTOMAC

BRYN BARNARD, ÓLEO

Al Congreso de los Estados Unidos sólo se puede llegar ahora en góndola. Sus formas arquitectónicas de influencia italiana combinan con las góndolas y lo transforman en una incongruente escena veneciana. Esta extraña visión del Congreso es provocada por el aumento del nivel del mar, el calentamiento global y la fusión de las capas de hielo de los polos, una advertencia sobre los riesgos que conlleva nuestro estilo de vida industrializado y derrochador. Quizá sea mucho más fácil de concebir tras la terrible inundación de Nueva Orleans (Estados Unidos) en 2005.

ENCLAVES ACUÁTICOS

Desde las representaciones épicas de las terribles tormentas marinas a las imágenes de innumerables lagos que brillan como la plata bajo un oscuro cielo, el agua se puede utilizar para crear efectos increíbles en representaciones fantásticas. Los puertos y los muelles de los concurridos embarques fantásticos, los poderosos ríos y las majestuosas cataratas de los reinos mágicos son algunos de los interesantes temas que puedes añadir a tus paisajes inventados.

◄ EL OBSERVATORIO DE ALBIREO
BRYN BARNARD, ÓLEO
Se compone de una serie de edificios oscuros situados en medio de un río, en el borde de una altísima cascada. Bryn Barnard eligió este tipo de composición vertical tan característica como homenaje a la famosa obra japonesa del período Kamakura, la Catarata Nachi, *una pintura de finales del siglo XIII que se basa en el concepto del* suijaku, *la unión del shinto y el budismo. La fascinante forma del lienzo realza también la altura espectacular de la cascada de agua, que crea una elegante línea recta descendente.*

▼ BUCANERO
MELVYN GRANT, ÓLEO
Esta amenazante imagen del mar ilustra a la perfección el espíritu de la aventura de los Grandes Mares *y de las historias de* los piratas del Caribe. *Las oscuras nubes de tormenta se enmarañan como velos harapientos a lo largo de un cielo hecho jirones, azotando el mar con tremenda furia. Casi se puede oler el mar, frío y salobre, desde la posición ventajosa que dan las picudas rocas, en las que probablemente el galeón no tardará en encallar.*

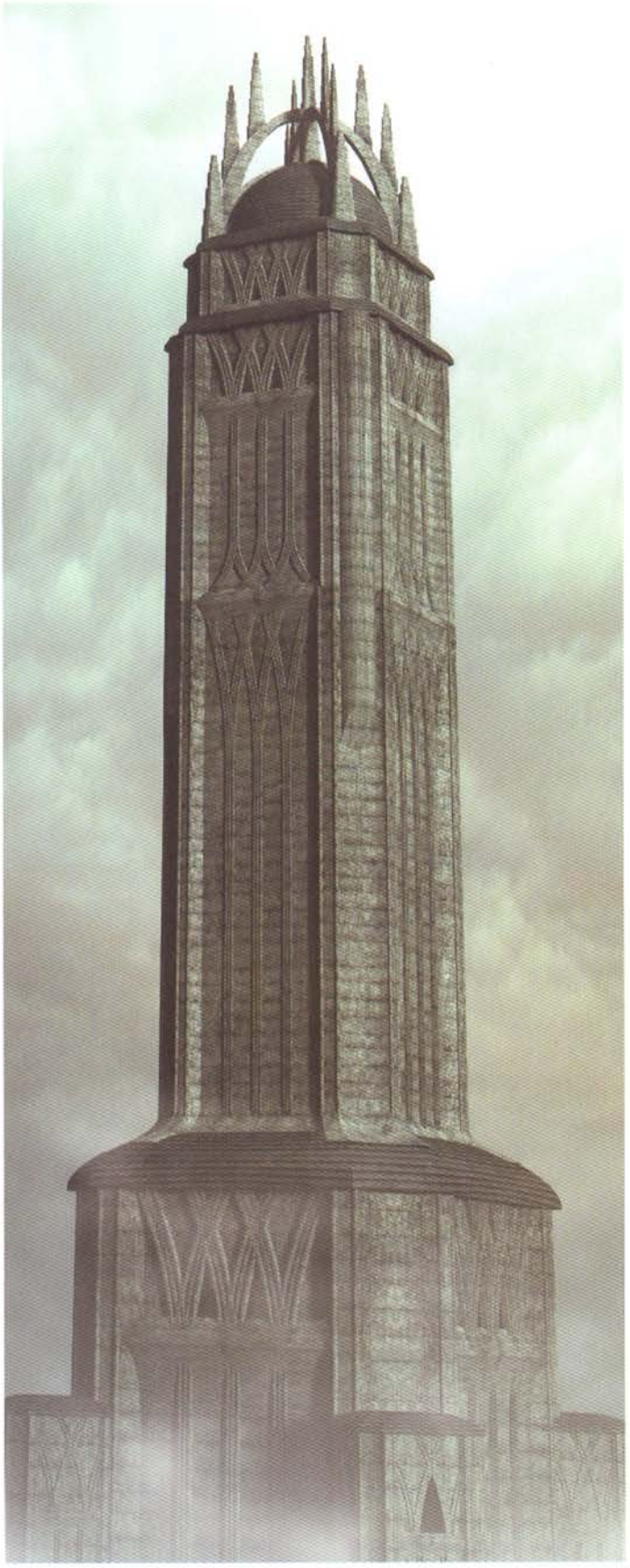
EDIFICAR LA FANTASÍA

Fortalezas, castillos y torres, con todas las metáforas que conllevan, han sido el eje central de la mayoría de las historias fantásticas: desde el Camelot del Rey Arturo al castillo del Conde Drácula, El castillo *de Kafka o el espectacular* Gormenghast *de Mervyn Peake. Las siguientes imágenes son una colección de rascacielos imposibles retratados con diferentes técnicas pictóricas y desde distintos puntos de vista, cuidadosamente seleccionados.*

▲ LA COLINA DE INNSMOUTH
IAN MILLER, ACRÍLICO Y GOUACHE
El castillo de torreones de Ian Miller se alza como un fantasma entre la niebla, indomable e impenetrable más allá del río. La mirada del espectador se centra en el castillo y a continuación se fija en las criaturas de las tinieblas gracias al equilibrio creado por las formas, valores y colores del fondo, del centro y del primer plano de la composición. Los diminutos barcos dan una idea de la escala del dibujo y otorgan solidez al conjunto.

◄ LA CASA
MELVYN GRANT, ÓLEO
Una fortaleza montañosa descomunal, una visión amenazadora de estética gótica y moderna. Melvyn Grant ha escogido un punto de vista bajo para realzar la altura infinita y la escala imposible de este edificio monstruoso, y para dotarle de una presencia amenazante que intimida al espectador.

► PALACIO Y TORRE VIGÍA DE KURNOR
PAUL BOURNE, DIGITAL
Estos edificios prohibidos transmiten una palpable sensación de opresión y recuerdan a las torres vigía y a las fortalezas de Mordor de El señor de los anillos, *de Tolkien. Paul Bourne ha usado un programa de diseño en 3D para crear los detalles arquitectónicos en unas estructuras que aparentan ser muy sólidas y reales. La atmósfera se consigue gracias a las sombras que proyectan los cielos cargados de nubes bajas, situadas por debajo de las cimas de las torres, con lo que se transmite una sensación de magnitud impenetrable.*



PUNTOS DE VISTA FANTÁSTICOS

El dibujante de fantasía puede usar múltiples puntos de vista: altos, lejanos o un primer plano. Para los paisajistas, el mundo no es el telón de fondo de la historia real, sino la historia en sí misma. Los accidentes geográficos, las formas arquitectónicas, la iluminación y las condiciones climáticas, todos los elementos que configuran el mundo, son los protagonistas absolutos del paisaje, y el artista debe decidir qué características quiere resaltar y cómo lograrlo.

▲ EL JARDÍN DEL TEMPLO
ROB ALEXANDER, TÉCNICAS COMBINADAS
Se escogió un punto de vista alto para ilustrar la grandeza y el tono épico de la imagen. Mientras que las formas de la derecha situadas en primer plano son detalladas y permiten saber la escala del cuadro, el cuerpo central de la obra resalta la belleza y la inmensidad de la catedral dentro de la catedral. Para transmitir esas sensaciones a primera vista es necesario un punto de vista elevado y lejano, como si el espectador estuviese observando la escena desde un balcón situado a varios metros de altura.

◄ ENTRE LAS RUINAS
ROB ALEXANDER, DIGITAL
En esta escena el punto de vista es el de una persona de estatura media. Esta visión, junto con el ángulo desde el que se ha retratado y la amplitud de la composición, transporta al espectador al centro mismo de la escena, como si de repente estuviera paseando entre las ruinas. De este modo, el lugar adquiere un pasado y da pie a que se desarrolle una historia a su alrededor, una historia que el espectador está dibujando con su imaginación y que es cada vez más real.

▼ LAS LLANURAS DEL GRAN FILO
ROB ALEXANDER, ACUARELA
El mundo que aparece en esta imagen se representa como un único personaje: esto se logra usando un punto de vista lejano, empleando el formato de una composición panorámica y presentando los elementos y las estructuras de la escena como un todo sin dar tiempo al espectador a que analice los elementos por separado. El punto de vista empleado no invita a adentrarse en la escena, pero sirve para transmitir la idea de que se trata de un mundo alienígena.

ÍNDICE ANALÍTICO

A
Aceite de linaza 14
Aceite de nuez
Acuarelas 10-11, 24
Acuarelas para llevar 20
Agua 66-67
  Salpicar 13
  Mundo 1000-103
Aguada
  Aguada con brillos 9
  Plana 11
  Degradada 11
  Sal en la aguada 11
Aguarrás 14
Apuntes 28
Árboles 62-63
  En la composicón 26
Arena
Atmósfera y dramatismo 48-49

B
Bocetos 20, 22-23, 25
Bocetos al aire libre 21
Bloc de dibujo 20, 22-23
Brillos 9, 11, 30, 32, 36-37, 46-47
  Opaco 11

C
Cadena montañosa 96-97
Cámara 20
Cambiar tamaño de imagen 17
Cambios atmosféricos
Capa traslúcida 15
Capas, en *Photoshop* 17
Cielo 58-59
Ciudad acuática
Ciudad de la antigüedad
Ciudad del futuro 74-75
Ciudad subterránea 84-85
Color
  roto 15, 37
  Alejarse y acercarse, 36
  Aplicación 37
  Armonía 35
  Contraste 35
  Lifting out 10
  Opaco 37
  Paleta 22
  roto 15, 37
  Rueda 34
  Teoría 34-37
Colores
  Neutros 35
  Primarios 34-35
  Secundarios 34
  y ambiente 36
Compás de dibujo técnico
Composición 26-29
Consulta 20-21
Contraste 64
Cuevas 60-61
CYMK 17

D
Degradado 9
  en aguada 11
Detalles arquitectónicos
Dibujo tonal 8
Disminución 42
Distancia 47
Documentación 20
Dramatismo 48

E
El fin de los días
El tiempo 53, 54, 55
Elipses 40
Emborronar 9
Emociones 28
Empasto 13
Entintar 24
Escala 46
  de grises 17
Escanear 16, 17
Escenario 10
Escuadra 43
Esfumado 15
Esponja 11
Estudios tonales 32
Esbozo digital 16-17
  Programas 16

F
Fondo 15
Formas y valor 25
Fotografías 20
Fuentes 33

G
Galería
  Ciudades de misterio 112
  Desiertos de hielo y arena 116-117
  Edificar la fantasía 122-123
  Enclaves acuáticos 121
  Extrañamente familiar 120
  Las profundidades de la ciudad 114-115
  Llanuras de irrealidad 118
  Panorámicas de ruinas 119
  Tierra de gigantes 110-111
  Tierras umbrías 113
Gomas
  Como herramienta de dibujo 9-10
  Maleable 8, 10
  Línea de visión 39
  Cuentagotas 16
Gouache 9, 24
Guía 26

H
Hora del día 52-53
Horizonte 39

I
Imaginación 20, 22, 48
Importar 17
Imprimadores 14
Inspiración 18-19
Intensidad 33, 34

J
Juegos de pintura al óleo portátiles 14

L
Lagos 60
Lápices 8, 9
  Acuarelables 8
  Durezas 8,9
  Pigmento seco 9
  Portaminas 8
Libros 20

Lienzo 12, 14, 15
Lijar 15
Limpiadores de pincel 14
Líquido de enmascarar 11
Lugares antiguos 86-89
Luz 30, 31, 32, 33, 37

M
Manchar 9
Marca de fuga 39
Masonite 12, 15
Medios 25
Montañas 60-61
Movimiento 27
Mundos de fantasía
  Aguada 11
  Bosque 90-91
  Cadena montañosa 96-97
  Ciudad acuática 76-79
  Ciudad de la Antigüedad 70-73
  Ciudad en el bosque 80-83
  Ciudad subterránea 84-85
  Enclaves acuáticos 100-103
  Follaje 62, 63
  Imagen acoplada 17
  Lugares antiguos 86-89
  Paisaje marino 84
  Plumas 9
  Regla curva 43
  Sabana 92-95

N
Nieve 65
Nubes 58-59

O
Objetos circulares en perspectiva 40
Objetos reales 20
Óleo 14-15
Ordenadores 16-17
  Esbozar 25
Oscurecer y sugerir 48

P
Paisaje onírico 104-105
Paleta 10
Palos 9
Pañuelos de papel 10, 11
Papel 9-10, 12
  Papel mojado 11
Perspectiva 38-43
  Atmosférica 46
  De un punto 38-40
  De dos puntos 39, 40-43
  De tres puntos 39-43
Photoshop 16, 17
Pinceles 9, 12
  Blando 9, 11
  Duro, 9, 11, 13-14
  Húmedo 10-11
  Photoshop 17
  Pincelado en seco 11, 13
  y tinta 8-9
Pintura 15
  Gouache 9
  opaca 31
  acrílica 12-13, 24
Planos
  Dividir en rejilla 39
  Dividir en unidades iguales 40
Pliegues 64, 65
Plumas 8-9
Polvo de grafito 9
Profundidad 46
Punto de fuga (PF) 39

R
Raspar 13
Rayar 13, 15
Rebajar el color 10-11, 13
Reflejos 66, 67
Regla T 43
Reglas del arte 18
Rejilla en perspectiva de dos puntos 42
Repartir la pintura húmeda 15
Representación 18-20
RGB 17
Ritmo 26
Rocas 64-65
Rotuladores 24

S
Sabana 92-95
Sal en la aguada 11
Sartenes 10
Secador 10
Semitonos 11, 30-32
Sobre mojado 11, 13
Sobreponer 9, 15
Sombra 49
Sombras 30-32, 37, 46, 49, 58
Sombreado 13
Stylus 16
Superficie de dibujo 12, 14

T
Tableta gráfica 16
Tablones de madera 14
Temperatura 34-35
Texturizar 13
Tinta y aguada 9
Tinta y pincel 9
Tintas 8
Tinteros 14
Tiza 9
Tono 34
Trapo 9, 15
Trazar un cuadrado o un cubo 38
Tres dimensiones 9

V
Valor 25, 29, 30, 33, 34-35
  Franja 36
Variaciones estacionales 50-51
Veladura 11, 14-15, 37
  en pintura tratada 13, 15
Visión artística 18
Volcanes 61

Y
Yeso 14

Quarto quiere agradecer a las siguientes personas por facilitar las ilustraciones que se reproducen en este libro:

Abreviaciones: a = arriba, b = abajo, i = izquierda, d = derecha, c = centro

Rob Alexander (www.robalexander.com): 19, 20, 21t, 21c, 22b, 23, 25bl, 25bc, 25br, 26, 27, 28, 29, 30, 31b, 32, 33bl, 34b, 35, 37, 38b, 39b, 40, 41t, 42, 43t, 43cl, 43cr, 44–45c (except 45cl), 45br, 46, 48–49cb, 51t, 53cr, 53bl, 54, 55t, 55c, 58, 59t, 59br, 60, 61t, 61cr, 61b, 62, 63tl, 63b, 64, 65tr, 65b, 66, 67, 86–89, 106–107, 124–125.

John Avon (www.johnavon.com): 61cl, 90–91. Con el permiso de © 2006 Wizards of the Coast, Inc. (www.wizards.com).

Bryn Barnard (www.brynbarnard.com): 45cl, 116, 118t, 120b, 121l.

Paul Bourne (www.contestedground.co.uk): 117, 123. Con el permiso de © 2006 Spartans Unleashed (www.cursedempire.com).

Alan M. Clark (www.alanmclark.com): 84–85.

Les Edwards (www.lesedwards.com): 113r, 119t.

Donato Giancola (www.donatoart.com): 98–99.

Melvyn Grant (www.melgrant.com): 118b, 121r, 122l.

James Hogkins: 9, 11, 13, 15.

Tom Kidd (www.spellcaster.com): 70–75.

Ilene Meyer (www.ilenemeyer.com): 92–95, 100–103.

Edward Miller (www.edwardmiller.co.uk): 112t, 113l, 120t.

Ian Miller (www.ianmiller.org): 122r.

Hideyoshi Ruwwe (www.hideyoshi-ruwwe.com): 115b.

Francis Tsai (www.teamgt.com): 44cl, 44cr, 44b.

Christophe Vacher (www.vacher.com): 96–97, 110, 111.

Anthony Waters (www.thinktankstudios.com): 24t, 76–83. Con el permiso de © 2006 Wizards of the Coast, Inc. (www.wizards.com).

Richard Wright/ARK (www.arkvfx.net): 43b, 112b, 114, 115t, 119b. Con el permiso de © 2006 Wizards of the Coast, Inc. (www.wizards.com).

Jurgen Ziewe (www.lightandmagic.co.uk): 104–105.

Las siguientes ilustraciones de Rob Alexander se han usado con el permiso de los propietarios de los derechos:

© 2006 Wizards of the Coast, Inc. (www.wizards.com): 18, 24b, 25t, 25cr, 25cl, 31c, 32tr, 36t, 36br, 39tl, 4bl, 47, 48tl, 48tr, 50, 52, 53br, 55b, 63tr, 65tl, 86–89, 124l, 124–125b.

© 2006 Tolkien Enterprises (www.tolkien-ent.com): 49tr, 49br, 51b, 53tl, 59bl.

También agradecemos encarecidamente a Alan McKenzie por su colaboración para las páginas 16-17.

El resto de las ilustraciones y fotografías son propiedad de Quarto Publishing. Aunque se ha intentado citar a todos los colaboradores, Quarto se disculpa de antemano ante posibles errores u omisiones, que serían corregidos en próximas ediciones del libro.

Dedicado a Nick

Un agradecimiento especial a mamá y papá, Robert B., Bill P., Den W. y Geoff L., quienes me han ayudado muchísimo cada cual a su manera.

R.A.

CREA TUS PROPIAS CIUDADES MITOLÓGICAS, PLANETAS Y MUNDOS PERDIDOS.

Escoge la técnica que prefieras.
Aprende las características de cada una y descubre cuál es la que se adapta mejor a tu estilo fantástico.

Comprende los elementos que configuran el paisaje.
Aprende a dibujar lo que ves y a transformarlo en fantasía.

Adéntrate en los principios básicos de las ilustraciones de fantasía.
Descubre cómo crear composiciones dinámicas, a escoger los colores adecuados y a conseguir profundidad y estilo en tus obras.

Aprende de artistas profesionales.
Sigue paso a paso las técnicas que se describen para realizar una gran obra y comprueba cómo los artistas de hoy en día dan rienda suelta a su imaginación por encima de las normas.

Ilustración de Tom Kidd
Resto de ilustraciones de cubierta de Rob Alexander
Imágenes de portada y contra de © Wizards of the coast, inc

Rob Alexander es un ilustrador y artista conceptual que ha trabajado en el mundo editorial, revistas, videojuegos y juegos de cartas coleccionables. Realiza obras de gran calidad sobre fantasía, cienciaficción, ilustraciones infantiles y paisajes contemporáneos, y ha sido galardonado con numerosos premios entre los que se encuentra el Premio Chesley de la Association of Science Fiction and Fantasy Artists (Asociación de Dibujantes de Ciencia Ficción y Fantasía).

ISBN-13: 978-607-415-286-9
9 786074 152869

GRUPO EDITORIAL TOMO S.A. DE C.V.

Col. Fantasía